

邮发代号：52-190 每月5日、20日发行

创刊12周年特别版（上）

World of PCGG

电脑乐园

Personal Computer Game Guide

游戏攻略

05月号上

封面游戏

模拟人生：中世纪

解读专注度和人物性格的关系

战网天下

星际争霸2中的建筑学浅析

编辑部DOTA第一弹

战锤40K 2V2对抗性战报

The SIMS MEDIEVAL

游边戏外

悲剧起源与中文RPG中的

悲情人物

百兆俱乐部

五月推荐十款会员游戏

零售价10元

双周刊 Vol.161 2011—09

ISSN 1008-2352

05>

9 771008 235008

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

PCGG 游戏新闻
004 游戏新闻

PCGG 百兆俱乐部
008 五月推荐十款会员游戏

PCGG 强档预报
012 BEAT LA!
——黑色洛城

PCGG 新作前瞻
016 指环王：北方战争
018 鬼哭街
020 赤色战线：游击战队
022 oli rush
023 SONICOMI

PCGG 极速体验
024 永远的梦想与光荣
——亚历山大大帝
026 乐高玩具星球大战III:克隆战争
028 飞翔在幻想乡的天空
——幻想郷空戦姫
030 挑战你的极限！
——《暗影捕获：幽灵行动》雷点全解析
032 模拟人生：中世纪
——这次不是回味历史！

PCGG 强打攻略特区
034 解图专注度和人物性格的关系
—— 模拟人生：中世纪

对喜欢RPG任务的朋友们而言，《模拟人生：中世纪》无疑是EA的献给玩家们的一份厚礼。由于目前官方发布的国际版并不支持中文，想必不少玩家会困惑于游戏中的一些设定。这其中，影响到任务奖励和角色能力方面的专注度（Focus）可能是最令人困扰的一个系统，这里就为大家作详细攻略。

PCGG 战网天下
038 能憋能屈。我建，我就赢了。
——星际争霸2中的建筑学浅析
040 贤者国服历程第一弹
——纪念初次战斗
044 另类的中单SOLO
——编辑部DOTA第一弹
047 在于智慧的较量
——战锤40K 2V2 对抗性战报

PCGG 游边戏外
060 此情无计可消除，才下眉头却上心头
——悲剧起源与中文RPG中的悲情人物

PCGG 新微专栏
050 一个骑士的发展史
052 杂文报
054 脱离鼠标键盘的体感游戏
056 暗黑十年进化
058 重口味

PCGG 其他频道
066 卡牌桌游
072 后勤组

PCGG 玩家交流
World of PCGG
创刊12周年特别版

完美时空 PERFECT WORLD 月历

电攻单机业界动态表（5月）



2 Mon 仙剑奇侠传5

《仙剑5》研发工作基本完成，已进行内部试玩。游戏或将早于今年8月发布。

据网易内部人士透露，暴雪和网易可能采用类似苹果App Store的方式来运营星际2，鼓励地图制作者星际2的MOD游戏。运营方将参考App Store的分成比例和地图制作者进行分成。

7 Sat

Ea计划推出模拟人生的三代新作——《世代(Generations)》。Sims的总经理Scott Evans介绍，此款游戏将让玩家重温过去的经典记忆，同时又包含了全新的游戏体验。



9 Mon 巫师2

《巫师2：国王刺客（The Witcher 2:Assassins Of Kings）》 玩家在本作中扮演的盖略特将卷人各派武力的纷争中。顶级的画面和史诗般的故事将是游戏的最大卖点。



14 Sat 暗影捕获

《暗影捕获（Shadow Harvest）》是德国的Black Lion工作室开发的射击游戏。其特色为玩家可以在两个游戏角色之间切换控制，合作完成任务。





传奇兽王Grubby离开了给他带来多个世界冠军头衔的War3项目，选择自创战队，转战星际争霸2。他的粉丝们都期待着这位优秀的选手能够在星际2项目中继续他精彩的表现。

20 Fri

为了快速发布新游戏，《植物大战僵尸》开发商PopCap Games成立了一个新的游戏开发工作室。小游戏市场还是大有可为的。

21 Sat

现任DOTA地图汉化者Harreke在论坛回答玩家提问的时候透露：DOTA2的汉化工作即将展开。





May is a good month to…

4 Wed 伊苏7

《伊苏》系列最新作《伊苏7》的PC中文版目前已经完成第1版本的制作。预定2011年内发售。该系列仍将延续操作简单，画面亮丽，动作潇洒的特点。



6 Fri

《地牢围攻3》由于不明原因将会跳票至今年6月17日上市。黑曜石工作室对于这款动作RPG巨作也是下足工夫细细雕琢，在各方面都力求完美。

10 Tue 恐龙登陆日

从《恐龙登陆日(Dino D-Day)》的名字上可以看出，这是一款结合了二战经典题材和史前生物的奇特游戏。在该款射击游戏中，盟军和希特勒的战斗中出现了恐龙的身影。

11 Wed 彩虹六号：暗影先锋

Gameloft在ios平台上推出新游戏——《彩虹六号:暗影先锋》，游戏将延续以往彩虹系列的特色，强调团队合作。未来不知道会不会出现一群手机互相扔的场面。







18 Wed

暴雪日前宣布，港澳台地区的《魔兽世界》即将与Battle.net（战网）账号整合。自整合日起，玩家如要玩暴雪所发行的游戏，必须使用战网账号登入。暴雪搞统一管理了。

MEGAMAN UNIVERSE

23 Mon

《洛克人：宇宙》的开发者Capcom最近宣布取消了该款游戏的开发和上市计划。看来地震的影响确实很大，另外一个重要因素可能是制作人稻船敬二的离职。

通过非正规渠道得到的消息。《刺客信条》系列的下一代已经在开发之中。证据是一位育碧的老员工离职后在简历中标明自己曾参加《刺客信条3》的开发工作。

26 Thu 荒野大镖客

Rockstar确认了旗下大腕级游戏《荒野大镖客：救赎》将登陆PC。该游戏不仅仅是主机版的移植作，还将加入新角色和新武器，并支持多人模式。



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版总社
主办单位：广西金海湾电子音像出版社
出　　版：广西金海湾电子音像出版社
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：滕耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊
文字编辑：何耀文 孙恩 杨晓勤
实习文编：倪荣页 郭子刘
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪 施凯莲 虞慧杰 欧阳瑛
杂志发行：金艳 沈珀 张培
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号14幢1楼
邮　　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1.本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。

2.稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。

3.本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

最山寨 新闻评论

daily NEWS

编辑：X先生 美术：哈秋 ■文中评论均不代表本刊观点

毁灭公爵被批 不尊重女性

PCGG讯 永远的毁灭公爵包括各种多人游戏模式。有一种玩法叫"Capture the Babe"：也就是普通夺旗模式的变形。玩家不是互相抢旗，而是抢夺火辣的小妞，背着小妞到处跑。如果逮住的小妞不老实，可以拍她的屁股让她安静下来。

该设定引起了部分女权主义者的不满。她们认为游戏是在宣扬对年轻女性的暴力行为。Gearbox总裁Randy Pitchford则在twitter上为公爵辩护："那只是充满爱意地在屁屁上来一下。"



▲ 巨大的火器有着明显的象征意味



▲ 可爱的妹子物化成一面面旗子

Ⓧ 毁灭公爵不愧是一款雄性荷尔蒙游戏。公爵摆明了就是一个暴力狂加自大狂。现在官方又出来辟谣说他不是一个色情狂……我们都懂了。

苹果挖角游戏业 八成平板电脑玩游戏

PCGG讯 根据iPad的一次用户调查反馈，有84%的iPad将被用来进行游戏。对于这个潜在的市场，越来越多的开发者和传播商加入了对其的支持。苹果也在大力开发自己的游戏。

这个数据也解释了目前苹果挖角游戏界高管的行动。据传游戏巨头任天堂和动视的两名公关高管近日已经加入苹果，帮助打造IOS的游戏业务平台。



▲ 动视的尼克·格兰奇(Nick Grange)加盟苹果

Ⓧ 家用台式机刚刚面世那会儿，用来玩游戏的比例会是多少呢？移动化游戏的明天一定不光是弹弹鸟。在很近的未来，我们就能在街上看到一边走路一边指挥团队RAID的强力党。生活在虚拟世界的不仅仅是坐在电脑前的宅男，也将是走在路上的每一个人。



▲ 平板电脑拓展了游戏的操纵方式

战地3 植入广告有创新

PCGG讯 约翰·瑞克斯提罗是EA公司的首席执行官。近日他在一个会议上表示，希望能在《战地3》中植入广告。植入的方式并不游戏中的一块块贴图广告牌，而是在多人模式的游戏大厅里做文章。因为在线多人模式的玩家有大量时间都花在了等待上。

作为EA公司的王牌游戏之一，《战地》常被用来和动视公司的《使命召唤》系列作比较。两个公司在这两款游戏的营销上都下了大工夫。

Ⓧ 这么一说，俺真是觉得有大把的时光浪费在某些游戏大厅的等待时间里。比如说9缺1，等人齐；或者是等待挤进房间什么的。这种等待像现实生活中等公车，等地铁一样。（两者都是广告投放大户）商业模式的创新真是无穷无尽的。

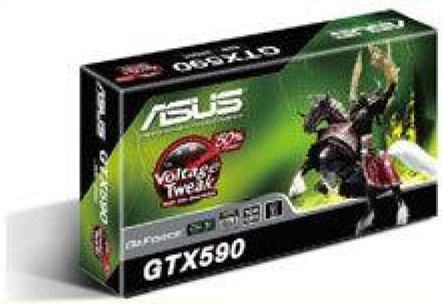


▲ 游戏玩家同时也是一些广告的优秀受众

合芯合力 华硕携手NVIDIA

PCGG讯 2011第一季度末，华硕电脑与英伟达公司两家业界巨擘再度联手，共同推出了最新的NVIDIA旗舰产品——GTX590显卡。在专门召开的发布会上，双方表示将继续在资源上发挥优势互补，联合发力为消费者提供更多的至强游戏装备。新显卡立刻被推为"新一代卡皇"中的佼佼者。不少热衷高端显卡的玩家立刻对其进行了各种病态的测试。

Ⓧ 硬件行业和其他新技术行业一样，各家都有自己的专业优势。华硕这块牌子之所以能领跑这么久，和有NVIDIA这种神一样的队友是密不可分的。



▲ 华硕ENGTX590显卡

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

游戏公司变成军火公司?

PCGG讯 美国Sonalysts公司最近接到一笔大单。美国国防先进研究计划局(DARPA)要它在海战模拟游戏《危险水域》(Dangerous Waters)基础上开发一款反潜模拟游戏《反潜持续追踪无人战术模拟器》(ACTUV Tactics Simulator)。

海战题材的游戏是Sonalysts的专业领域，同时它也为军方设计军事模拟软件。《反潜战术模拟器》同时也是一个研究工具。玩家可选择将相关数据和结果交给搞国防研究的分析师，帮助他们改进海军的反潜程序和战术。该游戏将是免费的。



潜艇是个高科技



开飞行模拟器的好处之一就是不用担心发型凌乱

Ⓧ 游戏离开现实也是很近的。早就有飞行模拟游戏被用来做训练。如果真打起仗来，那些游戏高手说不定就成了军方重要的人才。当然，战争是一个臭婊子，希望我们只在游戏中砍杀就好了。

另一方面，现在的游戏，特别是网络游戏，不少都是一个集中了许多人力，包含了许多数据的庞大系统。游戏中的海量信息说不定还有未被发现利用的科学价值。

比人更强的人工智能

PCGG讯 最近有高手在《星际争霸2》中制作了一个强力AI。在同职业选手一起进行的微操作测试中。这个自动化程序操作100只小狗，冲破了由20辆架起的坦克组成的阵型，战胜职业玩家。它的窍门就是真正意义上的“操作到了每一个单位”：当发现某只狗变成攻击目标时，马上让四周的狗向不同方向散开，躲避溅射伤害。另外它也能用机枪兵完美风筝毒爆虫。



这个粗脖子的男人设计出了击败人类的watson，说不定他就是天网之父



每只狗都知道自己该往哪里逃

Ⓧ 前不久，IBM最新的电脑系统Watson在美国智力节目Jeopardy上击败两位人类选手取得冠军。电脑AI太强大了。这个星际AI操作的机枪兵跑位真的好，要比某些人类在魔兽副本里的跑位更好。我关心的是会不会有类似AI的作弊器出现。

iPad也能DIY

PCGG讯 乌克兰一名26岁的女生最近做出了一个灰常有爱的DIY作品。这个看起来像是巧克力又像是蛋糕的iPad，是在她在英国高等艺术设计学院艺术课上的作品。

Ⓧ 暂时没能入手iPad 2的朋友。这个橡皮泥作品是不是给你带来了一些奇妙的感受呢？心灵手巧的朋友也可以自己尝试做一个，过过瘾。如果有心思，还可以自己捏一些玩游戏、弹钢琴的应用出来。



自己DIY的好处多多



风格实在太可爱了

买战机宣传游戏

PCGG讯 飞行模拟游戏《皇牌空战》系列的新作《皇牌空战7：突击地平线》发行时间还未确定，但是有关的宣传工作早已经开始。最近厂商放出了一张在停车场上泊有米格21战机的照片，成为了网上的热门话题。该公司为了提升《皇牌空战》的品牌价值，出手购置了一架真实的战机，也算是给目前了无生气的市场注入一些活力。

Ⓧ 游戏宣传除了请妹子之外还有这一招。游戏的品牌价值提升了多少，不好说；俺只知道战斗机的价格是人民币305万元（28.5万英镑）。不过也就是一辆跑车的价格，对于某些购买力强的群体还真不算贵。我就是好奇，如果这公司的宣传跳槽去了《地产大亨》或者《宝石迷阵》的开发小组的话……



停在公司门口的战斗机

批量游戏一起推 总有一款适合您

PCGG讯 4月头上的某一天，韩国CJ E&M Games公布了今年将推出共21款游戏的计划。其中包括旗下开发工作室的作品11款，以及10款将在今年推出的旗下运营的网络游戏。另一头，CJ E&M Games还准备和5个旗下工作室一同举办大规模招聘会，招募优秀人才。



发布会现场



满满一桌面的游戏总是让人开心呢，不是吗？

Ⓧ 韩国的游戏行业发展得真不错。一口气推出这么多游戏，难怪网上有些人评论这是一起丧心病狂的举动。虽然说为玩家提供多种选择是一件好事，但希望这些游戏不会在质量上有所缺损。

索尼和黑客的恩怨情仇

PCGG讯 索尼公司因为PS3破解的事情，起诉了GeoHot和Graf_Chokolo两位黑客。这一举动引起了其他黑客的反感，导致了他们对索尼更多的攻击。在愚人节过后不久，索尼收到黑客们高调的匿名信，旗下的几个网站同时受到了攻击。一场针对性的战争几乎就要爆发。

正当大家以为这次闹大了的时候，索尼却又转变态度，表示愿意庭外和解，撤消了起诉，不再追究；而“神奇小子”George Hotz同意了一份永久禁止令。

Ⓧ 俺一直就很佩服那些黑客。他们技术高超，劫富济贫，摆在哪里都是顶顶的好汉。当然，我也始终支持保护知识产权，所有劳动者的劳动成果都应该被保护。



#opsony

Congratulations, Sony.

You have now received the undivided attention of Anonymous. Your recent legal action against our fellow hackers, GeoHot and Graf_Chokolo, has not only alarmed us, it has been deemed wholly unforgivable.

You have abused the judicial system in an attempt to censor information on how your products work. You have victimized your own customers merely for possessing and sharing information, and continue to target every person who seeks this information. In doing so you have violated the privacy of thousands. This is the information they were willing to teach to the world for free. The very same information you wish to suppress for sake of corporate greed and complete control of the users.

Now you will experience the wrath of Anonymous. You saw a hornets nest, and stuck your penises in it.

黑客们的战书带有种革命者的狂热

电视转播足球赛事将会应用EA游戏技术

PCGG讯 4月份在拉斯维加斯美国广播电视展上，EA携手Orad展出了EA SPORTS虚拟体育与真实转播的完美融合技术。该技术的核心在2008年就已曾获奖。它能提供独特的视角，生成“增强的现实”用于对关键技术动作和技巧进行讲解和分析。

这项技术的关键是将真实的演播室内或现场摄像头与虚拟比赛摄像头紧密结合在一起，确保真实摄像头的每一个运动都能自动实时影响虚拟摄像头，从而同时展示数码元素和物理元素的比赛，提升观众感受精彩赛事的层次。



游戏表现的比赛细节本来不比电视差

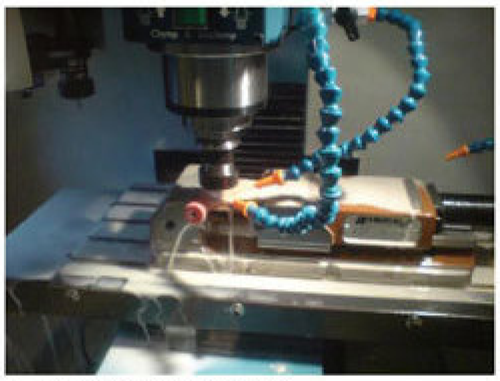


光头裁判后继有人了

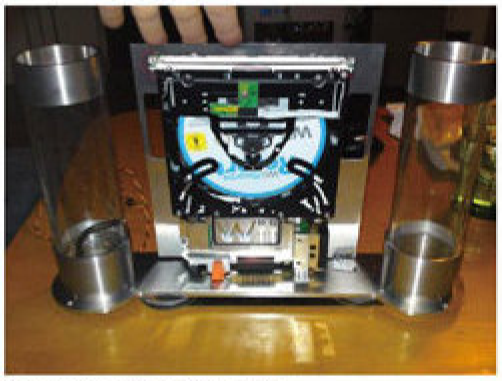
Ⓧ 对于FIFA游戏的争论比较多。无论如何，如果未来电视转播中会突然来一段“子弹时间”或者“锁时特写”还是挺带劲儿的。我比较期待的是这些技术什么时候才能够运用到体育比赛项目的裁判系统中。黑脚、黑哨和上帝之手都将会因为游戏技术而战栗。

冷静的游戏机 玩家自制液冷Wii

PCGG讯 哥本哈根一个叫Angel OD的朋友近日闲来无事，对他自己珍爱的Wii主机进行了一点点改装。他拆下了游戏主机原装的外壳，亲自打造了一套带有大量冷却管和金属散热板的新外壳。经过几次尝试之后，他做出了一个超酷的新Wii。新游戏机有着透明的前面板和两个巨大的立柱型液冷装置。经测试，这个Wii仍然可以正常工作。



↑ 哥们的装备都是专业的



↑ 这种Wii过安检怎么办

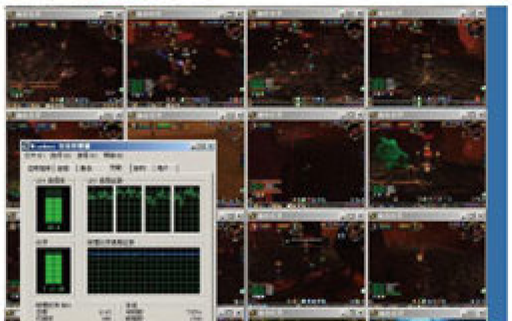
Ⓧ 我猜这位朋友是玩Wii的时候又蹦又跳，自己感觉很热，然后他心里发生了移情，认为这台游戏机本身也很热，于是就给它装了这套液冷系统。从图上看，这套系统冰力强劲，足可以对付高端的CUP或者超级显卡了，小Wii在里头一定过得很凉快。

打金也是国际贸易 网游带动世界经济

PCGG讯 据外媒报道：在某些欠发达地区，从事网游打金、打装备等活动的职业玩家规模超过10万名。报告引用世界银行信息发展促进项目的调查数据， 2009年该市场的价值就达到了30亿美元。在某些游戏中，“金币农民”将所得的“战利品”通过网络销售给西方的玩家。一些人以此为主要收入来源。报告认为，这种虚拟物品兑换现金的交易方式，在一定程度上有助于发展中国家的经济发展。



打金的生意可以算是做国际贸易



玩双开？这是传说中工作室的20开

Ⓧ 作为一名普通玩家，对于虚拟财产交易这个行业的感情是比较复杂的。大多数玩家都憎恶黑金和盗号之类的事情。但同时不少玩家自己本人也尝试过虚拟物品买卖。现在这个行业也算是相当有规模了。30亿美元是什么概念？如果真的是10万个“金币农民”瓜分30亿美元，相当于他们平均月收入可以达到2500元。

格莱美奖增设游戏音乐授奖范围

PCGG讯 早先将一个“最佳伴唱器乐编曲奖”授予《文明》游戏音乐“Baba Yetu”之后，美国录音学院决定在今后的授奖类别中加入视频游戏音乐这一范围。

“每一年，我们认真审视我们的授奖结构，以确保它仍然是一个平衡的和可行的标准。”首席执行官Neil Portnow 说，“经过慎重和广泛的审查。格莱美奖的分类在音乐同行中树立起了认可度最高的威信。”往后游戏音乐就有自己正正规规的奖项了。



↑ Baba Yetu的作者Christopher Tin

Ⓧ 游戏音乐太应该有自己的奖项了。就好像电影原声音乐已经成为一个非常重要的音乐艺术类型一样，游戏音乐中也不乏精品，并且有着忠诚度很高的听众。每一个玩游戏的人，记忆中都会有一段难忘的音乐。

世界上最大的吃豆人游戏

PCGG讯 游戏公司Namco Bandai games推出了一款超强劲的《吃豆人》游戏。该游戏可以让全世界的《吃豆人》玩家上传自己设计的关卡。至于它究竟是有几万个关卡还是几十万个关卡已经不重要了。在上千个玩家上传自己的作品之后，这款基于网页的免费游戏已经有了让人难以置信的庞大内容。页面上自动统计的被吃掉的豆子数量已经达到了上亿个，并且还在持续增多。该网站的名字直接就叫做“世界上最大的吃豆人”。



↑ 整个网页就是游戏选择画面

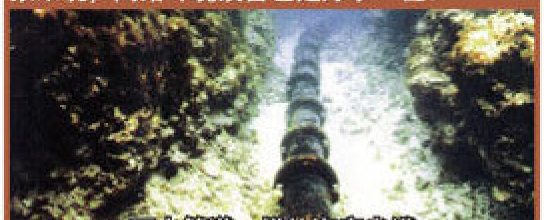


↑ 土卫一热量分布图暗藏吃豆人

Ⓧ 早年红白机上的游戏《吃豆人》大家都非常熟悉。缺角的圆饼小脸设计太经典了，连造物主也要迷恋这款游戏。据说土星一颗卫星的热量分布图酷似吃豆人的经典卡通形象。不过这个消息是英国《每日邮报》在今年4月1日期间发布的……信不信由你。

联通欲铺新海缆 两岸网游更通畅

PCGG讯 近日，淡福直达海缆在中国联通的主导下开始兴建。目前联通已经和台湾电信三雄一同确定承建网络的系统商。淡福海缆将是该区域的第二条直达海缆。建成后它对于两岸的网络文化交流有很大的意义。而对于部分玩家来说，网络环境改善也是好事一桩。



下水管道一样的海底光缆

Ⓧ 说要加装光纤，说要加装海缆，已经说了好多年，好多次。之前中国电信筹建的金厦海缆预计最快将在今年第三季度完成。希望网络能够更通畅，希望不要再有技术上的障碍。

五月推荐 十款会员游戏

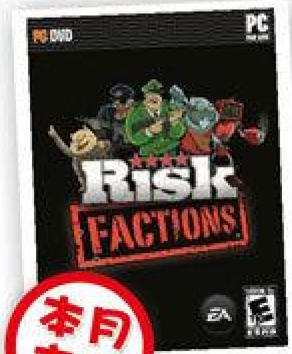


五月又到了抓紧玩游戏的时间，为什么呢？难道是春天一到，玩家都蠢蠢欲动了吗？在这个发春的季节里，游戏公司当然也没闲着，大作强作纷纷登场，那些名不见经传的小制作游戏更是如雨后春笋一般冒出来。这不，大叔随随便便就挑出了十款不错的会员游戏，或许有读者会说，每个月都介绍那么多，玩不过来怎么办啊？大叔教你一个好办法，全部下载下来，藏在硬盘里也就5-6个G，慢慢玩！哔……当我什么都没说哦！

风险：派系

游戏容量 850MB

英文名称	RISK: Factions	制作公司	Stainless Games EA.
游戏类型	策略战争	发行时间	2011年3月19日
官方网站	www.ea.com/games/risk-factions		



本月主打

忽然发觉电攻很久没有介绍战争策略类型的游戏咯，最近大叔在EA官网上找到了这款《风险：派系》，虽然不是EA自己研发的，但被其看中代理的游戏，应该也算是不错的作品了吧！游戏不仅玩法特点多样化，适合多人联机对战；画面也非常活泼，一扫之前该类型游戏沉重单调的风格；更重要的是容量可以纳入我们百兆会员哦！作为本期主打，下面我们就来了解一下游戏的特点吧！

游戏提供有故事模式，其实就是教学模式，一点一点的教会你RISK的基本规则。故事模式只有5关，完成之后差不多就熟悉了玩法，也知道了游戏中5个种族之间的搞笑故事。剩下的就只有自定义战役了，就像是桌面游戏一样，所以这游戏没有多少故事可以看，关键还是要玩对战才有意思。

游戏最多支持5人对战。游戏的特点是在经典规则的基础上，加入了类似于任务制的系统。只要你想办法完成了某一个规定的任务，就能获得一个奖励道具。这道具有可能是增加周围部队战斗能力的机场，或者是让你可以连续两次调动兵力，又或者是加强部队攻击能力。反正一般情况下优先完成任务获得奖励是比较正确的做法，默认的规则下累计获得三个奖励就直接取胜，无需再打下去。当然你也可以选择必须占领全部地区才获胜的规则，但是在对战时一方占绝对优势之后，对方肯定就跑路了。

游戏的另一个特点是几张原创的地图。这些地图上有导弹、祭坛、水坝等等有趣的设施，当你占领了这些设施，就能给战斗带来极大的便利。这些设施的作用也有大小之分，最牛的莫过于祭坛，可以直接皈依任意一张版图上的所有敌方部队。如果对方把太多的兵力集中在一个地区，一个回合过后他们就都有可能变成你的人。这种强大的设施在多人游戏中必定是大家争夺的焦点，不过如果你一个人玩就不会是这种情况了。AI控制的敌人似乎认识不到这些设施的重要性，只要你稍微派多一



终极武器：丢核弹啊！







游戏中最重要的元素就是抢地盘

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

破碎起源 联合守卫者

游戏容量 450MB

英文名称	Shattered Origins: Guardians of Unity	制作公司	Elder Games
游戏类型	太空模拟	发行时间	2011年3月28日
官方网站	www.shatteredorigins.com		



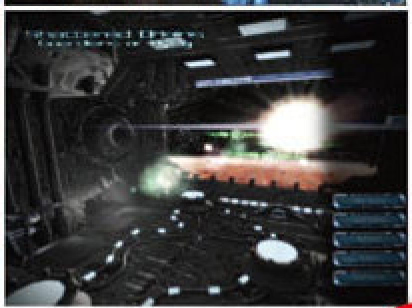
阿汤叔推荐

了解大叔的读者都知道，我的爱好有两样：美女和太空游戏。所以，我们杂志的读者有福了，不仅期期有美女看，而且一有太空模拟类的游戏也逃不了。这款游戏于2008年中期进行开发，已经开发了将近三年的时间了（果然是大作……）它是一款关于星球战争的模拟空战游戏，其中还带有策略的成分。游戏中的宇宙世界被“守护者”和“星际海盗”两大阵营所控制，两方势力之间的战争，历史学家称之为“破碎起源”，而这场战争一旦开始便进 行了两百年。这就是人类的本性，所谓的联合和守护，即便是背负着星际流浪的命运，也无法阻挡人类互相斗争。





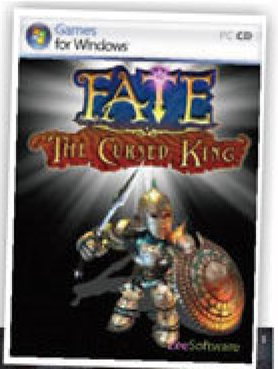




黑暗史诗 被诅咒的国王

游戏容量 500MB

英文名称	FATE: The Cursed King	制作公司	WildTangent
游戏类型	动作角色扮演	发行时间	3月30日
官方网站	games.wildtangent.com/fate		



这又是一个无尽资料片发布的游戏，堪比EA的《模拟人生》系列，但即便如此，玩家还是乐于接受，因为游戏华丽的3D画面和多样的故事内容总是让人欲罢不能，记得在去年某期杂志中大叔就介绍过其中一款资料片。它的玩法和特点都和一款经典游戏很类似，那就是《暗黑破坏神》。本次的资料片《被诅咒的国王》不仅增加了新的任务剧情，还加入了一个新种族：恶魔。不过当我看到女性恶魔的设定时候，当场被雷倒了……难道是魅魔吗？



暗黑风格







游戏界面很熟悉

东方Sky Arena 幻想乡空战姬

游戏容量 600MB

奈睡猫推荐

英文名称	Toho Sky Arena	制作公司	领域ZERO
游戏类型	空战格斗	发行时间	2011年3月19日
官方网站	area-zero.net/product/tsa		



继《魔法少女武斗祭》之后，领域ZERO又在这次的例大祭8上推出了《幻想乡空战姬》。严格意义上说，这是一款同人工作室制作的游戏，但和之前我们介绍的格斗游戏《黄金梦想曲》一样，游戏的品质丝毫不亚于正规厂商的制作水准。而且，作为3D空战格斗游戏，在细节上的把握更是比专业制作有过之而无不及。优美的CG，逼真的3D，全程语音。爱好东方系列，爱好格斗的玩家不可错过！各位，准备好了么？！让我们起飞吧！



空中决斗



游戏女主角很萌啊!



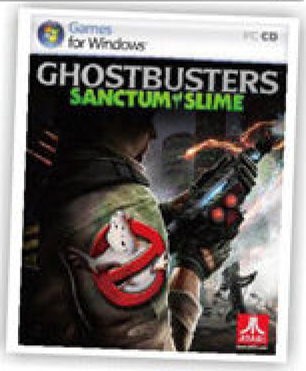
绝招：万箭穿心



捉鬼敢死队2 史莱姆的密室

游戏容量 400MB

英文名称	Ghostbusters: Sanctum of Slime	制作公司	Atari Wanako
游戏类型	动作角色扮演	发行时间	2011年3月24日
官方网站	www.atari.com/gbsanctumofslime		



《史莱姆的密室》是《捉鬼敢死队》系列游戏的第二代作品，相比前作的第三人称动作射击模式，这次的改动比较大，变成了2.5D动作角色扮演的模式了。但就游戏品质而言，感觉却没有前作好，特别是画面的表现力上，粗糙得让人觉得这款新作才是一代的游戏。不过，这样一来，游戏容量确实减小了不少，看来也只有这点能吸引玩家咯。游戏支持4人合作模式，合作模式可在线也可离线进行，其中包含大规模的Boss战。





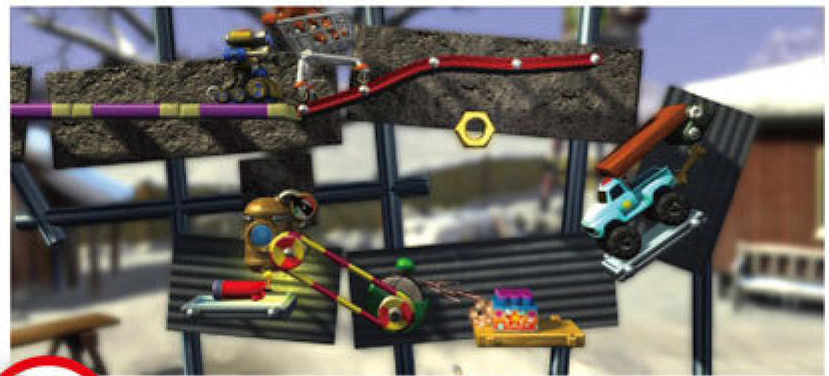

疯狂机器：元素

游戏容量 250MB

英文名称	Crazy Machines Elements	制作公司	FAKT Software
游戏类型	益智娱乐	发行时间	2011年3月25日
官方网站	www.fakt-software.com		



《疯狂机器》系列游戏的上手度都比较简单，操作菜单简单友好，留给玩家发挥想像力的空间也很大。同时，这个类型的解谜游戏又以困难的谜题而著称，每通过一个关卡都需要你的反复实验。游戏模拟了真实的重力空间，设计了各种道具和场景，在创作上可以说充满了创意，这也是游戏的成功之处。每当你遇到困难感到山穷水尽的时候，不妨转换一下思维，也许会豁然开朗，解开游戏的谜题。

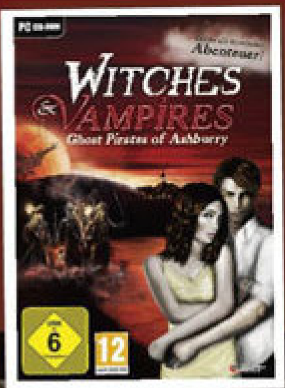



女巫与吸血鬼 阿什伯里幽灵海盗

游戏容量 600MB

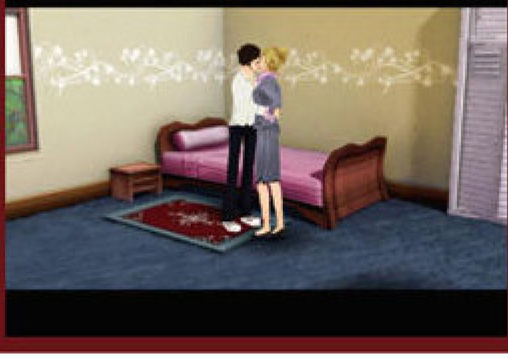
小口羊推荐

英文名称	Witches & Vampires -Ghost Pirates of Ashburry	制作公司	Smack Down Productions
游戏类型	角色扮演	发行时间	2011年3月18日
官方网站	www.j4g-games.de		



继NDS版本《女巫与吸血鬼2》发布之后，厂商又为该作制作了PC平台版本。本作中，三兄妹Aluna，Ruby和Dariel再次回归，他们将合力试图阻止毁灭他们的家乡Ashburry的一份黑暗契约。凭借巨大开放的游戏世界和激动人心的故事情节，该回合制角色扮演游戏提供了超过50小时的游戏乐趣。根据游戏情节的不同，玩家将分别扮演三兄妹中的一人。由于每个人物都有其独特的能力，合理地利用这一点，可带来战术上的优势。



很有国产传统RPG游戏的味道

末日混战 游戏容量 400MB

英文名称	Post Apocalyptic Mayhem	制作公司	Steel Monkeys
游戏类型	赛车竞技	发行时间	2011年3月18日
官方网站	www.steelmonkeys.co.uk		





这是一款紧张刺激的竞速游戏，不仅要与别人比拼速度，还要斗智斗勇斗狠才能获得胜利。在游戏中，玩家要驾驶经过全面改装的战斗车辆，在大量令人手心冒汗的赛道和荒芜之地中与其他车手进行混战。在争夺比赛胜利的同时，你可以使用特殊的车辆功能来破坏对手的车辆造成严重破坏。本作还提供了多种竞赛模式，让玩家充分发挥自己的驾驶和战斗技巧。既可以感受《极品飞车》一样的风驰电掣般的爽快感，又可以享受《马里奥赛车》那种用各种武器和道具使敌人出局的“欢乐气氛”。


我的车撞烂了


有点变形金刚的味道

粘球历险记 游戏容量 200MB

英文名称	GooseGogs	制作公司	Crimson Cow
游戏类型	横版过关	发行时间	2011年3月28日
官方网站	goosegogs.over-blog.de		

不知道大家还记不记得曾经有一款在PSP上红极一时的游戏《LOCO ROCO》吗？现在PC版本的同类型游戏也面世啦！《粘球历险记》是一款卡通世界画风的2D横版过关游戏，你需要控制6个不同能力的粘粘球完成挑战，每关最后都有Boss，对付他们需要更多的策略。有趣的设定，消灭敌人不一定要像马里奥大叔那样踩在他们头上，另一种方法是激怒他们，让他们愤怒得爆炸！



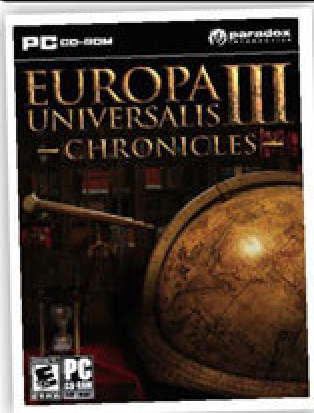





玩过PSP的玩家都知道

欧陆风云3编年史 游戏容量 750MB

英文名称	Europa Universalis III: Chronicles	制作公司	Paradox Interactive
游戏类型	即时策略	发行时间	2011年3月22日
官方网站	www.paradoxplaza.com		



这绝对是一款经典且历史悠久的游戏了，《欧陆风云》系列强调深度与历史的准确性，游戏让玩家能自由地在250多个国家中，选出他心目中印象深刻的国家作为基础，横跨1399年至1820年间，领导历史上知名国家；进行领地探索；贸易、交战及外交以建立起庞大的帝国。游戏涵盖了正作和《王位继承人》、《王者之风》资料片，使游戏更具有深度并延伸即有的游戏性。玩家在游戏中将掌控国家的命运与发展，透过时间的洗礼进展为世界霸主。






精致的欧洲地图



S 期待度	发售日期	2011年5月17日	动作冒险
	游戏公司	Rockstar Games	
	游戏特点	高自由度	

推荐人群：看着一个星星的LOGO就会情不自禁的Rockstar NC粉

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



从一个小刑警做起

Rockstar Games出品的游戏经常给人社会黑暗面或狂野暴力等为卫道人士抨击的形象，但至少今年他们打算从良。L.A. Noire《黑色洛城》描写一位1947年美国洛杉矶新进警员一连串的办案故事，虽然依然带有暴力成份，但既然已经是个警察，你要做的事跟以前比起来就完全相反。冒险解谜的游戏进行方式成为这款游戏的重点，而剧中所有人物都经由真人演员“饰演”，更成为游戏一大卖点，同时，也是进行游戏的关键。



风云人物总是孤独的



这不是GTA

《黑色洛城》是以1940 年后半洛杉矶为背景的警匪侦探类动作冒险游戏。游戏中玩家将扮演刚从第二次世界大战军旅生涯复员并进入洛杉矶市警察局担任刑警的主角，奔波于各式各样的犯罪现场，解决繁华洛城层出不穷的犯罪事件。本作将采用20世纪40～50年代好莱坞的黑色电影（Film noir）侦探警匪片演出风格，以晦暗迷蒙光影流动的镜头来呈现善恶交错的剧情，细致重现40 年代后半二战后快速复兴的洛杉矶都市景观，其中当然也少不了帮派份子、贪污恶警、危险美女等黑色电影经典要素。从目前Rockstar Games 公布的画面中可以看到本作暴力程度依然延续了Rockstar的一贯风格，部分图片仍然18禁，看来本作依然是成人级别无疑了。

《黑色洛城》并不是GTA或者是《黑手党》，这是一款集探案、解谜和枪战等元素为一体的游戏。《黑色洛城》游戏中的案件取自现实。McNamara花了无数的时间对案件进行研究，从当地报刊收集罪案报道。本作90%以上都是那时发生的真实案件，部分进行了调整使其具有游戏性。Team Bondi光收集的罪案报道就有厚厚一大叠。《黑色洛城》中玩家扮演工作在腐败的洛杉矶警局探员Cole Phelps，围绕真实的警察事务：审问嫌疑犯、收集资料、从各种线索中找出真相。当然审讯的时候哄骗是套出对方话语的主要方法，但是有些时候来点暴力手段也是默许的。本作当然也会有火爆的动作场面，例如汽车追逐、和贪污腐败的军队士兵交火，还有让几个街区的居民都感到“地震”的大爆炸。《黑色洛城》结合沙箱游戏开放的世界，又融合设计精巧的交互式叙事方式。



1947年的CSI

毕竟是1947年的背景，警方并不是像“CSI：犯罪现场”那样的现代化鉴识科学办案，用的仍然是类似“迈阿密风云”(Miami Vice)或“纽约重案组”(NYPD Blue)的传统问案手法，证物只是用来辅助问案而非案件的主体。在Rockstar Games对媒体展示的案件”Fallen Idol”中，当Phelps走向事故现场的车辆时，游戏响起背景音乐，就代表这里有证物需要调查，当玩家操纵Phelps并发现女用内裤、信件等证物时，这些讯息便会自动记载于玩家的笔记本中。

游戏的界面正是传统问案的具体呈现。在“Fallen Idol”中，接下来Phelps将会遇到车上乘客之一的June Ballard，她有知名女星与黑道大哥夫人的双重身份，玩家在稍早过场动画中即会知晓，也会记载起来。问案时，玩家透过点选笔记本上诸多条讯息、证物等线索便可开启与June Ballard的多段对话，透过对话可以知道更多与案件相关的人、事、物，进而引发更多问题、需要探访的地点或人物。



记录下犯罪现场的一切



1:1的洛杉矶城

游戏中的地图涵盖了旧城区到好莱坞的整个地区。开发团队为此找到了40年代罗斯福政府工作人员手绘洛杉矶的地图资料，以及当时的航拍照片。虽然不敢保证100%的精确，Wood表示已经竭尽全力还原到人力所及的地步。就连商场橱窗里的商品都是当年确实在卖的潮流产品。

特别的是，问话系统并非是一条直线发展的剧情，对于问话对象的回答，玩家有机会选择相信他、怀疑他或不相信他三种反应，尤其后者辅以先前发现的证据，就如同一般电影或影集中的情节一般，可有效戳破对方的谎言，牵引出更多案件的其他内容。《黑色洛城》对于玩家破解案情，可以说既仁慈又残酷。仁慈的是，在办案过程中，会透过办案搭挡等途径，明示或暗示玩家对哪些线索有所遗漏；残酷的是，如果玩家仍然遗漏一些线索，虽然还是可以结案，但结案报告的评价就会比较低，如果玩家想要补救，那就是重玩一次了。

一个案件可以成就你 也可以埋葬你



这枚硬币代表了什么？

“我没空在这按照书中的指示来，年轻人。我需要一个不按常理出牌的人，一个知道如何找到答案的人。你现在无权调查这个案件了，滚出我的办公室！”我们都喜欢黑暗、肮脏的1940年代的惊悚片。将雪茄的烟灰弹落在路边，拧入镁光灯灯泡，让我们来看看证据吧。

第一个场景浮现：这是一个典型的西装混搭呢帽的时代。整个洛杉矶都是阴暗的、烟雾迷饶，路边壁炉喷着腾腾热气。预告片另外一个有趣的地方就是建筑墙上的那个警察招募海报尤为明显、引人瞩目。海报上写着“伟大的城市，强大的警力”，这就是洛杉矶警方骄傲自夸的豪言壮语。



从小细节获得案件的突破



镜头转向到主角身上，看起来这家伙将是我们的主角。我们似乎感到他有一丝《暴雨》中Norman Jayden（那个嗑药、戴高科技眼镜的FBI）的气质。不管怎样他似乎是个强有力但是很谨慎的小伙子。之后的预告片中，我们会看到他威胁殴打某人以得到线索。也许这（威胁他人获得证词的手法）就是比其他任何东西都能代表这个时代，同时这也给出了我们要操作的角色性格——他或许不怕通融而且将根据不同情况找到应变方式。

而下一个吸引我们眼球的角色就是这家伙。我们第一眼看上去这家伙似乎有点诡诈，也许这和他眯着眼有关，而且他始终都是皱着眉头——这意味着他的一生似乎都有很长的时间在发火生气中度过，你懂的。如果你接着看接下来的场景，你会发现这家伙是个正义的角色。也许他就是负责这个案件的一把手主管。

法医往往能提供很重要的线索给你

当然，这些事件不会随着仅仅一个人的死亡而结束。后面我们会得到游戏中将有多起谋杀案件的暗示。法医提到“两具尸体，嗑药过多而亡”，其中我们看到一个家伙被“清扫”掉，而且法医告诉我们他认为是“汽车撞上他之前，他就已经死了”。这些口头信息和图像相互呈现出线索，我们猜想大概这就是Rockstar告诉我们线索的方式吧。

让我们最感兴趣的就是这个妇女的尖叫。她打开门即刻尖叫似乎看到那个已经“死去”的家伙，也许她真看到了。这个镜头留给我们一些遐想空间，被害者是不是以某种方式“起死回生”？也许开门的妇女就是他的妻子吧？抑或是游戏故事中某个恶名昭彰、令人恐惧的罪犯触发了这个妇人的尖叫？



审讯犯人

我们用干净来消灭一切腐败

现在，我们无需告诉你《黑色洛城》充满了腐败，开发组似乎也使用经典的套路——用干净、乐观和公开赞扬来反衬黑暗和现实的破碎。这些手法我们在《生化奇兵》和《辐射》中见到过而且我们喜欢这样的表现方式。Rockstar Games与共同开发游戏的Team Bondi，对1947年的洛杉矶进行详细的考据，把当时的街道与建筑物的样貌尽可能完整呈现在游戏中，因此游戏中诸多参考那个年代真实案例所改编的剧情，就会发生在它真正发生的地点。这代表玩家必须穿梭在整个洛杉矶各处地点办案。不过Rockstar Games表示《黑色洛城》不致于像《侠盗猎车手》有那么大的自由度，因为那不是游戏的重点。

穿梭在城市中，车辆是必备工具。游戏中除了警用车，当然也可以使用其他民用车，不过与《侠盗猎车手》等“社会黑暗面”游戏完全相反的是，玩家可以“合法使用”民用车，也就是一般警匪片中常见的桥段——秀出你的警徽。

另一个完全相反的状况是，玩家不能随便用枪打死平民，或是用车撞死路人，这样会立刻结束游戏，当然游戏也会很贴心地让路人们都有高敏捷技巧，不是那么容易就会被撞死。而驳论是，游戏仍然保有必要的动作成份，例如在各场景中追捕嫌犯，或是枪战。动作游戏的技巧仍属必要，不过既然不是当王子或刺客，也就不会有太夸张的攀爬或是跳跃，从高空跃下跟在枪战中受伤太重都是会结束游戏的。





有动作游戏的精髓

太狼的话

这是一个在游戏界不怎么使用的题材——侦探（并不是那种拿着MP5冲锋在黑帮里的超人），他只是一个普通的小刑警，当然到最后不可避免的成为了这个城市的英雄。因为这个游戏的高自由度，你几乎能够在城市里做一切你想做的（包括攻击路人，只要你不怕Game Over）。你可以把这个游戏看成一个小人物成长的一生，而这类型的所有作品都红遍世界（电影的《阿甘正传》、《当幸福来敲门》，动漫中的《20世纪少年》）。今后游戏业会出现更加多的此类游戏，不需要开发小组制定的游戏人物，玩家可以自行决定人物的人生道路，每个游戏都会像一个“模拟人生”，去做现实中你没有办法完成的事情，在游戏中过一把瘾。

人类英雄再创史诗

指环王：北方战争



期待度			
A	发售日期	2011年5月23日	动作冒险
	游戏公司	Warner Bros. Interactive	
	游戏特点	名著改编	

推荐人群：英雄主义者、在部队中郁郁不得志的人



一段被遗忘的战争

《指环王：北方战争》故事的起因是在整个指环王之战北方战场中的一场关键战役，关于这些战役，无论是在电影还是在相关书籍中都没有详细的描写。虽然大部分作品中都提到了这场战役，但是都没有真正的去面对这场战役。而在本作中，玩家将有机会重写这段历史。

北方战争是托尔金的《指环王》小说中中土大陆的另一场伟大的战争，这场血战发生在中土大陆的北方而得名。游戏的开发商雪盲工作室称北方战争在《指环王》小说中的地位就如同二战中的诺曼底登陆一般重要而意义深远。

《魔戒》中的“诺曼底”

北方战争更像是一场杜撰的诺曼底登陆，相比之下，发生在中土大陆南部的另一场众所周知的战争更像是二战中德军对苏联展开的巴巴罗萨战役。如果不是在南部战争的同时北方英雄的英勇奋战，佛罗多也许根本就不会带着魔戒奇袭得手，因为大量没有受到北方战争牵制的兽族大军早就会把他们团团围住。

在游戏一开始，你会在布瑞和阿拉贡会面，而他正在等待霍比特人们到达跃马旅店，除了迷雾山，玩家还能看到许多中土大陆的著名场景，例如伊顿荒原、幽暗密林和瑞文戴尔等等。甚至，你还有机会和埃尔隆德长老及他的儿子伊莱丹和伊洛阿并肩作战。在那之后，护戒队伍开始向南出发，而你的队伍则向北。如果你对莫瑞亚、罗恩、戈多和魔多这种地方已经感到厌烦了的话，那么你会很高兴地看到，这次游戏的主要场景将会是中土世界很少描绘的北方。玩家会有机会去探索一块从未开发过的大陆，一段从未听说过的故事情节。而且，为了减少玩家对


游戏一开始你就陷入霍比特人的重围

游戏新作的陌生感，游戏的主角将来自于中部大陆——这有点像电影中的情节。

队友将和你一起拯救世界


游戏需要依靠队友协助

游戏中也会有一些角色属性和不同的发展方向，以及武器、技能升级系统和一些特殊技能。谁也不想独自一人去战斗，玩家可以选择从一名人类游侠、一名精灵或是一位矮人战士中选择操控。不同角色

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888


在游戏世界中一个人的力量是薄弱的

之间可以合作游戏，也可以在单人游戏中和AI并肩作战。玩家也可以选择分屏合作模式，而且玩家可以随时加入和退出。基本上，你可以和最多三名玩家同时进行游戏，而AI会帮你填补剩下的空缺。

游戏中每一名角色都有自己独特的技能和属性，实际上，这款动作游戏带有少量的RPG要素。每个角色都有自己的技能树和特殊能力，精灵族可以发动魔法防护罩保护受到袭击的团队，或者使用魔法去攻击敌人，并且可以看到类似药草这类隐藏的物品。矮人在寻找隐藏的枪毙和解锁隐藏的通道上更胜一筹，至于战斗方面，矮人还可以通过戏弄敌人来吸引敌人的注意力。游侠则长于跟踪。

在打斗方面，《指环王：北方战争》的每名角色都有自己的近身格斗和范围攻击，在远距离攻击方面，典型的肉盾角色矮人有一个攻击力强劲的远距离十字弓，和近距离的大斧攻击的攻击一样，缓慢的攻击速度是其缺点，人族游侠则有一把正常的弓箭攻击方式，值得一提的是人族的弓箭攻击距离是三人组中最远的，另外每个角色的攻击都有自己独特的加成属性，例如火箭等。


法师


战士


团队BOSS战

在近身格斗中，每名角色的武器并没有什么亮点，雪盲在游戏中引入的“英雄打击(Hero strike)”系统中三名角色的连击数达到一个固定值就可以按键发动，在这种模式下玩家的攻击伤害将增加，游戏的两键攻击设定足够简单，本作推崇在游戏中团队合作，但是团队成员设定的独当一面弱化了这个设定，在三个角色都能很好的独自应对大群敌人甚至是强劲Boss的时候，去维护一个没什么必要的团队合作显然有些勉强。


队友也可以承担远程援助


近身格斗

战利品获得方式

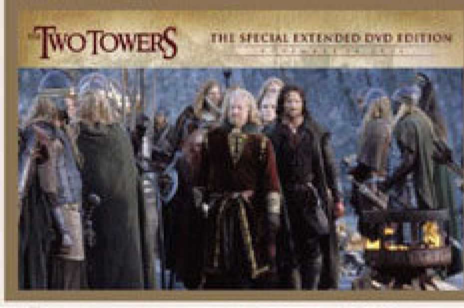
游戏的升级和战利品获取方面，玩家需要根据自己的等级打造各种装备和武器，并且可以公平的分配战利品，打斗中战利品掉落和武器、物品的交换十分轻松，角色的技能树也允许玩家通过自己希望的方向打造自己的角色(魔法还是物理攻击)，值得一提的是游戏中的宝箱是共享的，玩家不需要每次都随机决定谁来获取，实际上，每个玩家都可以搜刮一次宝箱，获取各自需要的宝物和武器。


最终BOSS


最痛苦的莫过于与炎魔的战斗

电攻百科

《指环王》原是一部由作家J.R.R.托尔金著作的一部小说。本小说共分三部：第一部为《护戒使者》，第二部为《双塔奇兵》，第三部为《王者归来》。在传说中的中土世界里，第二纪时，诺多精灵中的杰出工匠凯莱布林波在黑暗魔王索伦的协助下铸造了三大精灵戒指、七大矮人戒指和九大人类戒指。此外，索伦又在暗地里铸造了一枚权力无上的至尊魔戒，这枚魔戒可以让持有者隐身并且使其长生不老，但最可怕的是这枚魔戒能够控制余下的十九枚戒指并且具有奴役全世界的力量，正是它帮助索伦将整个中土世界笼罩在黑暗之中……指环王的故事就是从这里开始。



虚渊玄再次出山
鬼哭街：泪尽铃音响

The Cyber Slayer



A 期待度	发售日期	2011年5月27日	科幻冒险
	游戏公司	Nitroplus	
	游戏特点	日本武侠	

推荐人群：怀念着03年的那款《鬼哭街》游戏的人

有个天才叫“虚渊玄”



这其实是一个计算机人形玩偶

《鬼哭街-泪尽铃音响-》为2003年在PC上推出的科幻武侠18禁游戏《The Cyber Slayer鬼哭街》的重制作品。 重制版新作将游戏族群变更为一般大众、角色全部语音化、画面也全部更新重制。游戏在内容文字的显示方面也有所更动，修正部分原画并大幅加强画面、3D 模组与影像的全新制作等等。 本作负责剧本的作家为人气动画《魔法少女MADOKA★MAGICA》的脚本作家“虚渊玄”。

本作故事背景将以未来的上海为舞台，叙述21世纪初由于身体改造与生化技术的实用化，导致部分的人将自身肉体机械化，借此来获得异于常人的肉体机能，使得犯罪率因此大幅上升。 上海以犯罪组织“青云帮”为首，帮派内有一名擅长对付生化人的杀手“孔涛罗”，而他的中国武术“电磁发劲”就是专门用来抵抗生化人，人们称他为“紫电掌”，也就是本作的主角。

上海再次成了游戏的舞台

主角由于遭到伙伴的背叛而深陷危机，花费一年的时间才重回上海。 回到上海以后，主角发现背叛自己的伙伴已经掌控了帮派，连自己的妹妹也被对方杀害。 在复仇意志的驱使之下，主角“孔涛罗”将对背叛自己的仇人展开激烈的复仇之战。

未来的上海，科技高度发达，人类已经可以任意通过机械化使自己的躯体极限强化。随着物质文明的提高，人们渐渐腐化了，环境被污染，人心也渐渐变质，大都市变成了黑帮横行的魔都。此时一个名为孔涛罗的男人回来了，他发誓要向都市的统治者——青云帮复仇。



这次游戏的绘图都重新制作了一遍



主角用机械强化了自己的身体




根据经验，一般性长成这样不是大BOSS就是一枪被秒的小角色


现在黑帮也玩高科技战术

★以下涉及严重剧透★

孔涛罗是武林中有名的“藏天流”传人，世代为青云帮效力，孔也是青云帮的内家高手，剑法高强，独门绝技“紫电掌”对于使用了强化肢体的强化人，有着致命的杀伤力。一次，在澳门执行任务的孔涛罗被帮派背叛，还遭到同门师弟，青云帮香主，“鬼眼丽人”刘豪君的偷袭，险些丧命。大难不死的孔隐蔽起来养伤一年，伤愈后暗中返回上海寻找相依为命的妹妹孔瑞丽。不料传来噩耗，妹妹被青云帮干部轮番凌辱后杀害，意识也被“魂魄转移”技术分别储存在5个机器人偶上，由青云帮五大高手所有。

孔从当时参与“魂魄转移”的谢博士处得知此消息后，发誓向五大高手复仇，夺回妹妹分散的意识。因为根据谢博士的推测，只要集齐瑞丽被分散的意识，并植入机械躯体中，就能使其“复活”。他潜入烟花街，以内家功夫击毙了五高手之一，擅长拳法的外家高手，“六臂金刚”樟贾宝，夺回了一份“魂魄”。此时的青云帮中，已升为副帮主的刘豪君得到消息，之后和自己的同党，黑客高手“网路蛊毒”吴荣成设计并害死年迈的老帮主李天远，并制作了假证据，栽赃孔涛罗是杀人凶手。

五大高手之一，擅长鹰爪功的“罗刹太后”朱笑嫣对孔的出现不以为然，认为在强化肢体面前，内家功夫不堪一击。为了维护外家拳的荣誉，朱召集手下四处搜寻孔的下落，却遭到孔涛罗的突袭，双方一番激战，朱笑嫣及其手下被击毙，手中的“魂魄”亦被孔夺走。

获得两份“魂魄”的瑞丽人偶，已经有了妹妹昔日的影子。孔涛罗在伤感之余，也开始制定新的复仇计划。由于下一个仇人，“网路蛊毒”吴荣成整日足不出户，住所守备森严，孔联络到了青云帮的宿敌，境外某组织的负责人斯求格列夫，要求与其摒弃前嫌，合伙对付青云帮。斯求格列夫从境外秘密调集了重机动战甲，突袭吴荣成所在的大厦，孔涛罗趁机只身前去袭击吴荣成。狡猾的吴虽然不会功夫，但是将瑞丽的“魂魄碎片”植入战斗机器人中，使孔涛罗无法出手，并用电脑病毒制造交通混乱，趁机驾驶飞车逃走。在一番惊心动魄的高空轻功比拼后，吴葬身于自己设计的病毒之手，魂魄碎片也被孔夺取。

此时对刘豪君心生不服的暗器高手“百综手”斌伟信，对于刘迟迟不向孔发出江湖追杀令难以理解，于是私自调集帮中高手围攻孔涛罗，频繁使用“紫电掌”的孔，身体不堪重负，勉强逃脱。而刘豪君则在冷眼旁观，并不出手。同时斌伟信无意中得到了刘豪君的机械肢体设计图，发现刘的身体配件并非战斗型配件，于是意图谋反，前去行刺刘，反而被刘以“紫电掌”所杀，魂魄碎片也被刘夺走。孔涛罗匆匆赶到时，刘家大宅早已人去楼空。

孔氏故居“桃园”中，孔涛罗终于找到了刘豪君，双方动起手来，身为强化人的刘豪君竟对“紫电掌”视若无物，并且也能使出只有血肉之躯才能使用的内功。原来刘的强化躯体与他人不同，并没有安装普通的机械战斗部件，而是使用了仿生强化部件。在刘惊人的攻势面前，孔涛罗虚弱的身体不堪一击。胜券在握的刘道出了背叛孔的原因，他是瑞丽的未婚夫，但是瑞丽并不喜欢他，而是喜欢身为哥哥的孔涛罗，而兄妹之恋是违反人伦的，因此瑞丽陷入痛苦之中，选择了在堕落中死去。苦恋瑞丽的刘豪君失去了生活的勇气，于是便对造成这一切的孔涛罗展开了上面一系列的报复。他要让孔在痛苦中死去。恍惚中，孔涛罗使出必杀“六尘散魂无缝剑”，与刘豪君同归于尽。

结尾，承载了完整的瑞丽灵魂的机器人偶“孔瑞丽”，带着复杂的心情和对孔涛罗的爱，找到了谢博士，要求把孔涛罗的意识与自己的意识合二为一，孔涛罗的意识开始苏醒，他看到漫天桃花雨中，自己的妹妹，是那样美丽……



赤色战线：游击战队

我的名字叫 切·格瓦拉

A 期待度	发售日期	2011年5月	第一人称射击游戏
	游戏公司	THQ	
	游戏特点	优异物理效能	
推荐人群：抗拆迁户、上访户			

赤色战线


我们战斗在五十年后的火星

本作的时间来到了“火星暴动事件”的五十年后，地球防卫队对于火星殖民地的统治持续恶化，常常有许多人以“莫须有”的罪名被逮捕或处决，这使得许多人民感到不满，最后成立了“赤色战线”这个反政府组织，企图推翻地球防卫队的专制，争取自身的权利与自由。

游戏中，地球防卫军的高压策略在火星殖民地的矿工与殖民地居民心中种下了根深蒂固的愤怒，殖民地居民被驱离家园，矿产被贪婪的地球企业抢夺。随着愤恨的茁壮，暴力也持续高涨，一小群革命分子因此结合并再次重现《赤色战线》。玩家的任务是扮演艾力克·梅森并加入赤色战线，努力对抗地球防卫军。

悲剧命运成就了又一个自由战士

主角艾力克·梅森原先只是一个默默无名的平凡矿工，他的弟弟则是赤色战线的成员之一，正当他的弟弟想要把梅森一同拉进组织时，地球防卫军发现了兄弟两人的踪迹，梅森的弟弟不幸惨死于地球防卫军冷血的机枪下，虽然命大的梅森独自活了下来，但是地球防卫军的士兵可不会这么简单放过他。当他抱着哀伤的情绪准备回到工作岗位时，地球防卫军的士兵发现了他，并打算让他永远消失在火星上。就在这关键的时刻，赤色战线的成员即时赶到现场，并且拯救了他。

开放式世界


杀出个未来

游戏的任务模式采用与《黑街圣徒》系列相同的系统，以“开放式世界”为主要的游戏方式，这表示你在游戏地图中可任意地行走、接任务，或是大肆破坏！在我们所游玩的第一张地图中，可分为两个主线任务、两个支线任务以及一个随机任务。 主线任务分为剧情任务以及破坏地球防卫军据点任务，当你完成部分剧情任务之后，赤色战线的指挥官会指示你去攻击地球防卫军的据点，削弱他们的势力，好


这样的具有搞笑效果的奔跑都拜无重力的火星所赐


我们的主角名字叫正义凌然


空降前的准备

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

让赤色战线的其他成员可以顺利进行任务。支线任务则是借由类似小游戏的关卡来进行，像是利用瓦斯桶与手枪在时间内炸毁指定建筑物，或是使用雷射炮破坏指定建筑物……通过支线任务所耗费的时间越短，得到的奖励就越高！


空降中的战斗

当你在火星上开着车到处走的时候，很有可能会碰到突发的随机任务，任务关卡有可能是地球防卫军与赤色战线的成员起了冲突，此时你必须迅速赶到冲突现场，击退地球防卫军的士兵，任务完成后会增加赤色战线对你的友好度，这些友好度会让你在剧情任务完成后得到更多的奖励。 虽说《赤色战线：游击战队》是一款动作射击游戏，但是武器升级与获得的系统也非常完善，你可以利用你在任务进行或完成后得到的资源进行武器的升级，随着武器等级的不断提高，武器的威力与效果也会有明显的强化。

游戏拆迁队 挑战破坏极限

此作最大的特色在于它采用的物理引擎“GEO-MOD 2.0”，并以此达成“完全破坏”的效果。无论你使用铁槌、炸药、火箭炮或其他各式各样的武器与载具，都可以尽情的破坏游戏场景中的任何物件，并把该物件破坏成一片片的小碎片。 “GEO-MOD”是游戏制作公司Volition在2001年时开发出的游戏物理运算引擎，曾使用在《赤色战线》一代与二代之中。


我们能够破坏一切


用手枪激发炸弹




GEO-MOD 2.0的射击效果

“GEO-MOD 2.0”则是“GEO-MOD”的进化版，比起前代引擎拥有更真实的物理环境，并实现即时的物理破坏运算，无论是重力、物体结构、物体加速度、碰撞等物理特性都能有非常拟真的效果。 在游戏里我们也实际进行了实验，像是在第一关的进行过程中，主角会碰上一面墙，而我们就要利用这面墙做一次有趣的尝试。 经过了一番胡敲乱打后，可以看到原先的墙壁碎成了一个个的石块，墙壁间还出现了裸露的钢筋。

真实的游戏体验

穿越墙壁后，我们来到了一个走道旁边，接下来我们要进行物理特效中的重力实验，当支撑该走道的支柱都被破坏后，该走道会有什么样的变化。 当我们将支柱破坏完毕的同时，走道之间的铁架开始出现了扭曲变形的声音，过了几秒后，走道开始崩毁，整座走道解体成一片片的废铁，每片废铁掉落时的速度与效果都非常逼真，就如同现实世界一样，原先完好的走道最后就成为了主角身后的一团废铁！

前面提到游戏中所有的物件都能破坏，而除了利用手边的枪、锤、炸弹大肆蹂躏游戏场景，玩家也可以随时抢下路旁的车辆横冲直撞。 不过游戏里最炫、破坏力最强的载具恐怕还是步行机甲了，庞大的步行机甲可以直接踏平建筑物，手臂一挥就能把战车掀翻（拜火星的低重力之赐，这游戏里的东西总是飞得老高），驾驶起来非常爽快。

当玩家把机甲送抵指定地点后，经过一小段边射击边逃亡、狂发火箭炮把敌人轰得半天高的强制移动段落之后，预告片演示就这样结束了。 总的来说，预告片的表现相当不错，中上水准的声光效果配上质量俱佳的爆破场面，《赤色战线：游击战队》感觉颇值得期待。


游戏中强力载具





鲜血≠石油！

Oil Rush 突袭油田

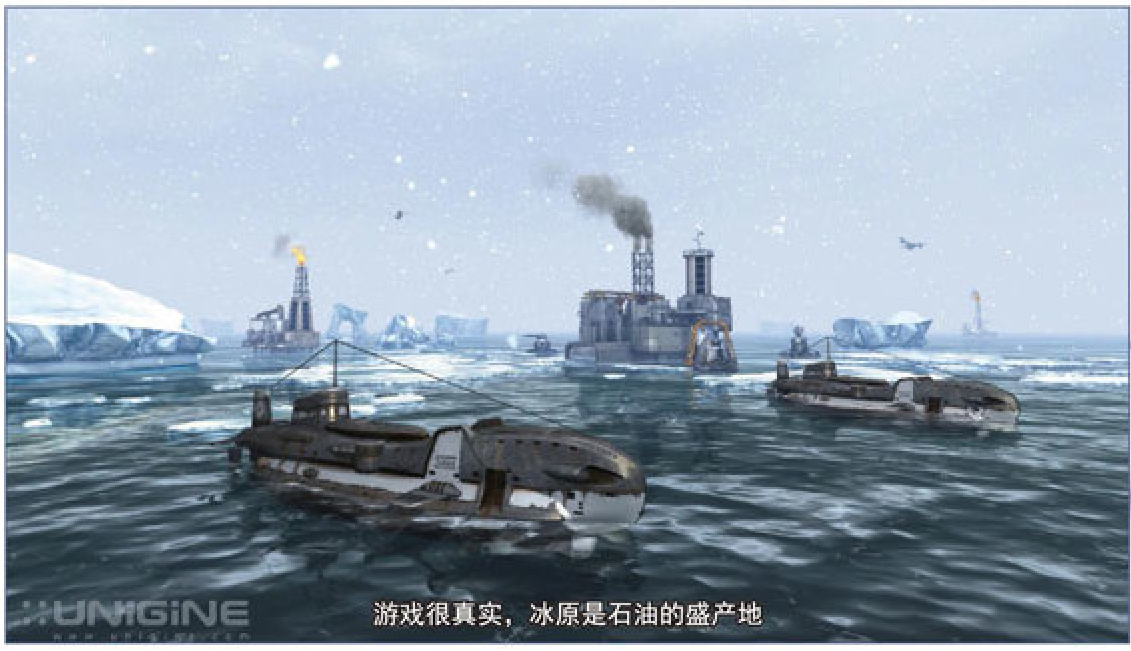
B 期待度			
发售日期	2011年6月	策略模拟
游戏公司	Unigine Corp	
游戏特点	石油海战	

推荐人群：被油价绑架的上班族们

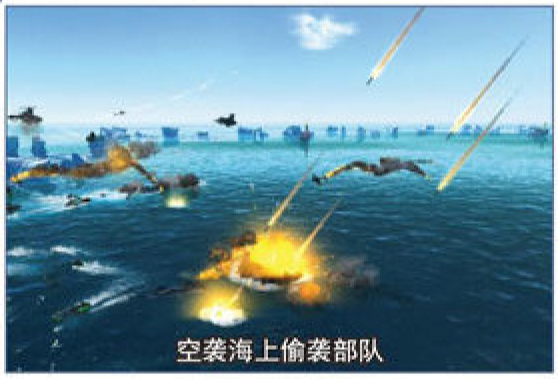
石油就是经济

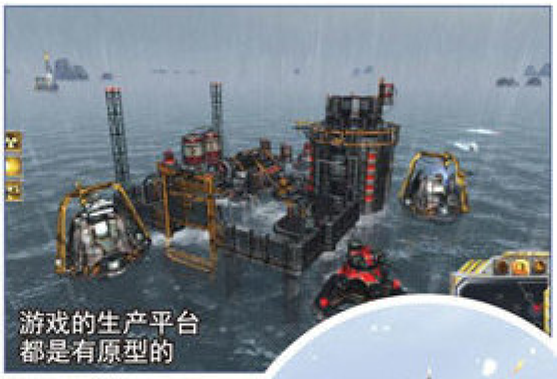
由开发商Unigine利用自行研发的游戏引擎制作的《Oil Rush》为一款基于多人游戏的即时策略游戏，游戏建立在典型的RTS上之外还结合了塔防类型的游戏方式，玩家可以对生产平台进行升级并提高它们的防御力量，并且命令海军或空军部队夺取敌人的石油平台或钻井平台，达到抢劫《Oil Rush》世界中唯一能源——石油的目的。石油就是我们的血液。游戏中不仅有飞机和舰船，还有潜艇和核武器。

游戏背景设定在浩劫后的世界，有两件东西开始不足，就是石油与时间。 而在浩劫中幸存下来的人们，开始为了渴望控制并支配对方铤而走险，导致海战爆发，整个世界将进入一场世纪大战。 在这个严峻和残酷的时代，石油价值将贵于鲜血。



游戏很真实，冰原是石油的盛产地


空袭海上偷袭部队


游戏的生产平台都是有原型的

关于Unigine

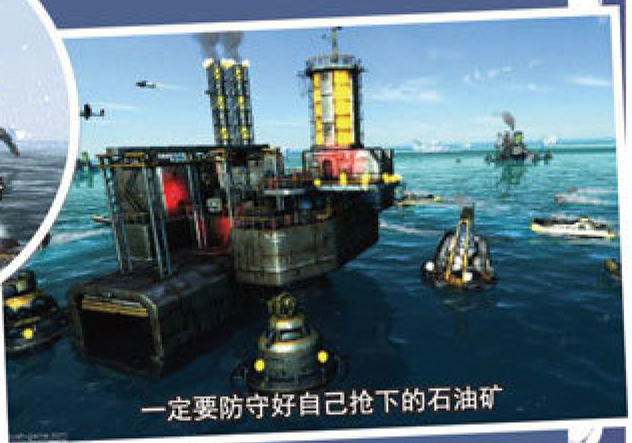
Unigine的渲染引擎技术开发时间已经超过五年，但始终没有得到其他游戏开发商的采纳，因此《突袭油田》更像是一款演示性作品。该游戏属于RTS类型，综合了经典即时策略和塔防元素，将登陆PC、Mac和PS3等平台，原计划今年年底发布，但近期宣布推迟到2011年三月份。

一个类似于TD的游戏

在Oil Rush的世界中，石油是通过钻井平台开采出来的，你可以用它作为交换条件购买防御炮塔和进行科技研究。钻井台不会保护自己，需要玩家控制并保护他们。这一点十分重要而且困难。平台可以建立特殊的攻击单位，还可以装备防御炮台攻击敌人，建立特殊能力的平台消灭接近它的人。战斗群类型分为：各类船只、飞机和潜艇。随机应变，针对不同防御战选取明智的应对策略。

游戏提供了快速模式、多人模式等玩法，其中快速模式里玩家对抗的自然是电脑AI，难度有简单、普通、困难三种级别，也可以让电脑AI帮助你；多人模式已经内置了多张地图，包括Arctic（北极）、Rain（雨天）、Jungle（丛林）、Evening（夜晚）、Extract 1000 Oil（采油）等等。


小快艇的攻击


一定要防守好自己抢下的石油矿

编辑：大尾巴大狼 美编：哈秋

大家一起拍萌妹子 SONICOMI

JONETSU ROCKET 情熱ロケット





B 期待度		
发售日期	2011年8月26日	其他
游戏公司	Nitroplus	
游戏特点	叔叔摄影师	

推荐人群：各种LOLI控，各种怪叔叔



另辟蹊径的Nitro+

曾推出《Chaos，Head》（PC 版）、《沙耶の呗》的Nitro+，预定在2010 年夏季，推出以该公司音乐活动的专属吉祥物角色超音速子为女主角的一般向恋爱交流游戏《ソニコミ》。

由原画家津路参汰所绘制的超音速子，登场后就迎来日本玩家们的喜爱，角色周边商品也计划持续推出当中。 而玩家在游戏中，将扮演还不擅长人物摄影的摄影师，为刚以偶像身份出道的超音速子捕捉其美丽倩影，并且逐步培养双方的关系。 角色以3D 方式呈现，也一并展现出超音速子的好身材。

性别：女
出生日期：2006年10月14号
星座：天秤座
身高：158CM
三种尺寸：B90/W57/H87
血型：A型
爱好：玩游戏、和猫洗澡
喜欢：吉他、食品（日本）







Nitro+也想分块蛋糕

游戏中的美少女虚拟角色超音速子是由Nitro+公司绘师津路参汰所设计。 在游戏里玩家将担任超音速子的专属摄影师，并记录下她的点点滴滴。这个游戏会受到很多有着一颗LOLI心的怪叔叔们喜欢，在整个游戏的过程中，玩家将会全程跟随超音速子进行拍摄，根据现在得到的一些资料，本作的游戏时间将会根据不断推出的补丁包而延长。

在这款游戏之后，Nitro+还会推出同类型的另外两个数码音乐角色，这让人想起了V+所推出的一系列人物，不知道Nitro+会不会在这之后模仿前辈的路线，将这一系列发扬光大，最后凭借周边产品挽救自己奄奄一息的产业。



原力与你同在

乐高玩具 星球大战III：克隆战争



乐高系列的游戏一直以来就是以简单的游戏元素进行大量组合。虽说此类游戏创意稍显平庸，但是因为能够恰到好处地处理可爱的视觉效果和广泛流行的题材，它们还是能够给玩家带来一些简简单单的乐趣。

《乐高星战III：克隆战争》继承和发扬了这种趋势。游戏在星球大战的科幻元素中增加了可爱搞笑的美学，产生了还蛮好的效果。

综合评分	画面	音乐	操作	游戏性	创意
8	8	7.5	7	8.5	7

推荐人群：星球大战粉丝 解谜动作RPG爱好者 情侣

综合评价

游戏整体基调轻松愉快，适合悠闲娱乐。画面虽没有华丽的特效，但乐高玩具的特色被充分展示。游戏内容比较丰富，世界设定广大，各项挑战有深度。双人模式制作良好，推荐两人合作同玩。不足之处是战斗节奏稍显拖沓。

机械感搭配萌感的风格

《克隆战争》对于配置的要求还算亲民。你不需要有什么高端的配置就能流畅运行（五年前的笔记本都行）。但是，如果你的显卡特别牛，游戏也能展示出平滑的材质和良好的光影效果。

作为乐高系列的传统，游戏中的主角和大多数能够互动的对象都是用一块块乐高积木拼搭起来的。整个世界看起来就像是一个巨大的活动的模型，色彩感强烈，画面清新亮丽。游戏风格非常和谐低龄，怪物也一律是憨头憨脑，就算是大反派也长得和小娃娃一般。

游戏老少皆宜到什么程度呢？举个例子来说吧：当玩家在游戏中打死一个坏蛋后，爆出来的是一块块彩色积木的碎片和零件。这样的安排真的是比较欢乐的。如果相比较某些重口味游戏，喷出来的那可都是肠子、器脏和鲜血什么的。

总体来说，游戏的风格就是结合了星球大战的酷感和乐高玩具的萌感。配合星球大战那些经典的背景音乐，无论你是不是星球大战系列的粉丝，都可从中感受到乐趣。



Loading画面也是传统的


傲娇的人物模型

键盘操作 上手不难



众多可以选择的人物

因为是多平台发布的关系，游戏的操作基本上是沿用了家用主机的那一套方式。一共没几个按键，上手不难。ASDW是方向，HJKU是攻击、跳跃、能力，切换。不过可能是3D游戏45度视角的关系，在游戏中有些地方还是会莫名其妙地卡边、卡角什么的。攻击方向的调整也需要慢慢熟悉把握。

游戏中的主角不是一个人在战斗，而是三五个角色组成一个战斗小队，一起闯关。玩家可以选择操纵其中的某一个角色。不同的角色有着不同的特殊技能。随着任务的进行，星球大战中的经典人物会一个个解锁。总共大概有一百多个不同角色。玩家可以在选人界面挑选自己喜欢的大牌。但一般通关的关键性人物都会在场景一开始自动出现在队伍中。

难度有梯度，游戏性良好



Yoda憋气可攻击多个目标

游戏最基础的攻击方式是挥剑“森……僧僧……”地砍。（星球大战里的日光灯之剑真是造型经典，影响深远）其他的攻击方式还有用原力抬起目标扔出去；或者跳起后从空中猛砸地面，拍出AOE；或者按住攻击键，憋憋憋憋一个大招出来。

动作并不是《克隆战争》的主要卖点。游戏的流程分为三条独立的剧情线。在最初的几个场景里面，玩家基本上就只要对着一大波的杂兵砍砍就行了。游戏角色也不会真正挂掉，被打没血了，马上就能原地复活。但随着剧情发展，解谜元素会越来越重要，谜题会越来越难，而且任务提示也较少，（人物对话全是“嗯嗯啊啊”的声音，

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



屏幕边缘的小箭头提示

一点线索都没有，全要靠我们自己领会）通关并不容易，经常有地方可以把人难住。遇到实在走不过去的地方，建议仔细观察环境，一般场景中看上去像是乐高积木拼搭起来的玩意都可以摧毁。把路边的花花草草全部打爆，说不定就能找出什么关键物品来。另外，某些角色还可以用原力的心灵感应远距离移动物体，甚至是队友。游戏中如何运用不同角色的不同能力克服障碍，就是成功闯关的关键。多注意屏幕四周的小箭头提示也很有帮助。

大场面的太空战斗部分



游戏开始时的百人大战

星球大战这块金子招牌下，有太多的东西可以发挥。虽然整个游戏的基调是轻松幽默的，但其中也不乏宏伟雄壮的大场面。在游戏的多数关卡中，玩家可以指使游戏角色驾驶载具战斗。载具就是空气动力飞车啦，盔甲坦克啦，质子大炮啦之类的。光听名字就很高科技。这些载具都是用一片片乐高玩具拼成，看起来既威猛又好笑。

游戏中最出彩的是太空机战斗关卡。在某些关卡中，玩家可以控制主角驾驶飞机，在星际舰船之间穿梭战斗。那些著名的飞船像“阿纳金绝地星舰”，“V-19 激流”都会出现。这些太空战机的操作感很好，对于电影的还原度也很高，连攻击的声音都和电影里一模一样。而那些大型的歼星舰（像“猎兵级共和国攻击巡洋舰”）不光是背景图片，玩家还可以操纵主角登陆上去，打进它们的内部推进剧情。这里有很强的视觉冲击力，我是说小个子玩具和巨大星际飞船之间的夸张对比。



射出去的激光也都是日光灯管

有爱的双人模式

《克隆战争》完美支持双人单键盘模式。在一台机器上两个人同时战斗，游戏画面会自动分屏。个人认为双人模式是游戏的精髓。之前提到游戏的关键是多角色之间的配合，如果一个人操作多个角色，不免手忙脚乱，如果能有1P和2P一起操作，就更加稳妥了。

不知道大家有没有这种经历：和好朋友两个人挤在一台电脑前，并着肩，吹着牛，嗷嗷叫着把一个游戏打通关。《克隆战争》就是这样的游戏。而且吧，像这种卡通风格的游戏，画面又美，剧情又好笑，最适合两个小情人一起玩。两个人可以互相协作，运用不同角色的特有超能力一起冲关；更可以互相使坏，把自己的队友举起来，扔到沟沟里去——再温馨没有了。


双人模式可以分屏


积木娃娃怎么能搞在一起？喂！

高玩也能满足　对战模式和养成系统



任务选择界面是一个3D星系图

游戏的版块会随着完成度的提高渐渐解锁。这些内容都被安排在游戏中作为据点的星际飞船上。包括双人对战部分，自定义角色部分，操纵飞船部分，打飞机部分等等。每次完成任务，玩家就会回到这艘飞船的舱室里，统计收获，查看完成度，四处逛逛再选择下一个任务。这里面做的比较好的是游戏中的收集和养成系统。它就是为追求完美、有收集癖的玩家打造的。

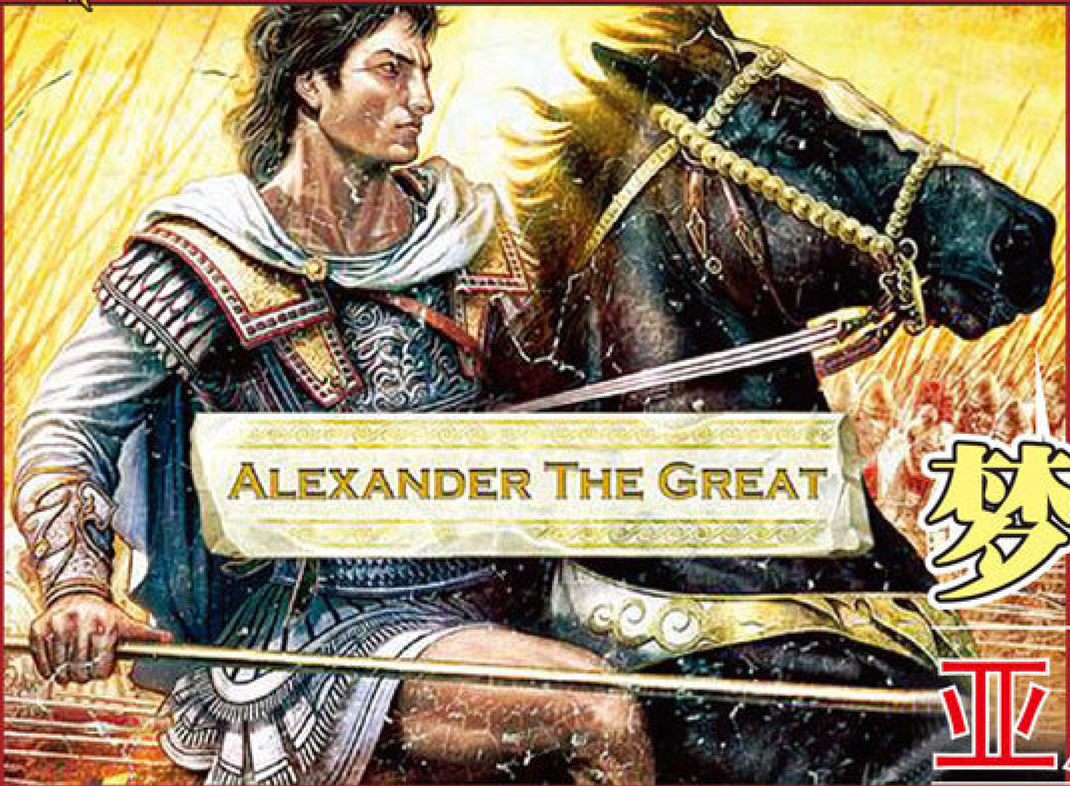
第一次看见养成系统界面的时候，小编我也吃了一惊。整个大房间就像是一个工厂的车间。里面有着排排泛光的玻璃槽。这些玻璃培养槽里的东西需要玩家在平时游戏中获得隐藏的部件才能组合起来。那些隐藏部件或者是在墙角旮旯里；或者是在花花草草中；要么是在老高老高，根本捞不到的地方。总而言之，如果你愿意，《克隆战争》还是有相当的深度可以挖掘的一款游戏。



内容会一块块解锁



神秘的玻璃槽



游戏采用的是3D图形，并可用Pageup进行任意角度的视角切换，方便玩家对战局的整体把握，同时在行军途中还可以欣赏各种逼真的场景。

永远的梦想与光荣

亚历山大大帝

综合评分	画面	音乐	操作	系统	剧情
7	9	6	6	7	7

推荐人群：喜欢即时战略和中世纪欧洲战争的玩家

综合评价

作为一款RTS游戏，本作的联网对战系统并不尽如人意，若与魔兽、星际相比，那么此作也就只剩画面还能拿得出手。除非你极度崇拜亚历山大，否则就不用对这款游戏抱有太大希望。



被分割成很多小块的关卡

冗长的战役

战役部分就是让玩家体验亚历山大东征的全过程，从希腊启程，玩家会带领着大军歼灭前往亚洲沿线的部族和国家，最后才会进入亚洲地区。在游戏的初期，尽管亚历山大的大军很强大，不过还是需要依靠经验值慢慢地成长和发展起来。随着剧情的进行，可以使用的部队也会越来越多。



当英雄升级后，有3个技能可供你升级



大帝自身、领导才能以及胯下战马的技能升级树

由于是通过一个一个关卡慢慢进占领地，所以玩家基本都是靠步行的方式来歼灭其他国家。中间会经过许多不同的战争场景，初期大多是树林战和城邦战。由于敌方单位多隐匿于树林之中，有时会有突发战争，一旦操作失误就会损失惨重……



野战，猝不及防

就小编个人看来，各个场景的刻画可谓做工异常精细，当大军行进在树林中时，偶尔会看到一些小型的部落，还能发现一些遗迹，只不过这些对作战帮助不大。不过，玩家不要只顾着欣赏逼真的场景而忘了你还处在敌人的势力范围内，只要他们看到了你，就会立即对你发起攻击。

另外，游戏中也有海陆之分，在第二个关卡里，玩家就会碰到需要渡河的问题，根据系统的提示，可以很方便地找到一艘船。有趣的是，这艘运输船在撞翻了敌人的船后，敌军士兵落水后仍在做着临死的挣扎，最后才渐渐沉入水底（这和战斗场景



落水的敌军奋力地做着临死前的挣扎


要多慢有多慢的运输船


敌军被砍死后，抽搐ing

里有点类似，有时当玩家杀死敌方一个小兵后，这个小兵居然会有抽搐状，这不得不让小编我佩服不已）。

其次，游戏里设置了一个特殊的系统，玩家除了原有的兵种和开发的载具之外，在战斗结束后，有一定几率可以缴获敌军的载具和武器，只不过这些需要农民伯伯来扛走了。



装备了从战场缴获来的武器的步兵

最后，游戏还设置了一套可以提升单位能力的系统。玩家率领的大军，通过杀死敌军，能够获得经验以便升级。当部队越来越强盛，你就会发现部队越来越难死，只要操作得当，以一敌百不在话下。



可以研究的武器系统，不学你会后悔的!

TIPS 战役中有很多回血旗帜，占领它们能更方便地给你的大军提供补给。



你占领或者不占领，它依然在那里给你提供回血功能

简陋的对战系统

作为一款RTS游戏来说，就小编个人觉得，它的对战系统设定无疑是失败的。

首先，从地图来看，总共就11张地图，给玩家的选择性相当小。另外，玩家选择自身的颜色也仅仅只有8种，显然对于经常换颜色的小编来说，少的可怜啊！在进入游戏后，有3个农民可供操作，可是农民除了建造建筑、拾取战利品和探路以外，小编都没能找到更多功能（采金采矿居然不需要农民，而是用动物取代了，这些动物还是不可操作的！这让喜欢操作采金采矿农民的小编我情何以堪啊）！当小编还在熟悉兵种、英雄和建筑的时候，一次与电脑的野外遭遇战直接让小编去见上帝了。



一共11张地图供玩家选择，坑爹啊……


不知道干啥的农民只有一起奋力修建筑了



飞翔在幻想乡的天空

幻想郷空戦姫

本次的歌曲系统，除了是增加了游戏对战的各种变数以及游戏者在对战时要求的观察力之外，各首歌曲本身就有着不错的素质，及时仅仅作为背景音乐来听的话也绝对有着不仅仅是同人的感觉。而本作的游戏方式上，并没有特别大的突破，基本上还是沿用了area-zero的空战游戏系统，不过相对的进行了一些补完和强化。



综合评分	画面	音乐	系统	对战度	操作感
8	8	8	9	7.5	8

推荐人群：东方系列以及武斗祭爱好者

综合评价

《幻想乡空战姬》，area-zero的最新同人游戏。不过虽说是同人游戏，但是从他们最初创作的《魔法少女武斗祭》直到现在的《空战姬》都已经达到了一个比较成熟的境界。



1. 自己的名字
2. 己方使用者的体力
3. 使用特殊动作时消耗的灵力
4. 现在的气质
5. 自己队伍的颜色
6. 现在锁定的角色
7. 其他角色的状态
8. 各种状况显示：
锁定警告：角色被锁定时显示
危机：表示队友受到大量伤害
Chance：敌人受到大量伤害时表示
9. 我方锁定状况（状态随颜色变化）
红：射程内
蓝：射程外
黄：无敌伤害无效
10. 其他角色的状态
11. 攻击接近场所的方向警告
12. 各种可以使用的攻击技能表示
13. 曲调的变化，影响人物技能的使用，大部分区域时人物的能力普通，不过进入黄色以及红色区域时人物能力上升，近战连击数上升同时可以使用最为强力的符咒，但是进入某些区域时人物的能力会下降。
14. 设定的时间限制
15. 地图、敌人的位置和行动界限
16. 分组时各小组的状态表示
17. 现在选择的指挥命令（在有CPU同伴时才有用）

空中移动

在空战姬中人物都是在空中进行移动的，普通的飞空移动是没有任何消耗的，但是一些特殊的快速移动方式需要消耗相应的灵力，所以在灵力全无的时候只能进行缓缓的移动，灵力在人物进入普通移动状态时会缓缓回复。

左右回避

消耗灵力：2

操作方式：手柄方向键+A/键盘方向键+Z

使用较少能量的快速短距离的躲避，是中近距离躲避一些攻击的主要手段，运用得当的话比许多手段都要有用。





超高速飞行

消耗灵力：3（之后每0.25秒减少1）

操作方式：手柄A长按/键盘Z长按

一瞬间会消耗大量灵力的飞行，虽然会有一个启动动作，不过之后会进入高速状态瞬间甩开或者拉近与对方的距离。用于躲避对方大招或者追击的时候使用，不过盈利消耗较大如果使用不当会让自己处于很被动的状态，同时在飞行中再次按A/Z可以停止飞行。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

符咒卡的使用

游戏中的攻击动作完全取决于人物使用的符咒卡，所以一开始人物会有两个不同的特质供你选择，他们使用的符咒卡也是不同的。同时符咒卡的使用也是有次数的，不论是普通攻击还是近战攻击都会在使用完次数后一定时间内无法使用，要等卡片重新恢复后才可以再次攻击。所以不要随便的浪费弹药，而一些符咒数字有1的卡片的恢复速度更是特别的慢。

基本射击

操作方式：X/X

最基础的射击子弹，符咒数也比较高，通常有15张左右，是牵制性的好手段。而且这里要注意的是某些攻击是可以进行蓄力攻击的，虽然蓄力的时间较长，但是蓄力后有些攻击是在原基础上特化，有些是完全性质不同的攻击，要善加利用。



强力符咒



操作方式：RB＋X/A＋X

攻击力不错回复速度也快，是主要的攻击手段之一，同时也可以进行蓄力攻击后发射，要多加熟悉各个人物的此符咒特性。

特殊符咒

操作方式：RB＋X/A＋X

每个人物都有的特殊符咒卡，其效果各不相同，无法蓄力。通常都是辅助攻击时使用，有些卡是产生一系列的特殊效果让自己躲避对方的攻击，或者是一些间接性的攻击手段。使用得当的是将是强力的攻击手段，反之则会露出不小的破绽。



博丽灵梦——使用亚空穴瞬移到对手身后，一般用做突袭或躲避弹幕。但要选择恰当时机，否则可能会被反制（一套含有3张）。

雾雨魔里沙——装备由魔力产生的浮游炮，可发射辅助弹幕，一般用做辅助攻击。虽然破绽不大，但同样弹幕量不是很多。

琪露诺——原地旋转利用冷气产生旋风，可以将敌人的弹幕化为冰锥反射，速度很快，但近身反射不能。一般在中远距离使用，否则可能被近身攻击（一套含有3张）。

十六夜咲夜——令周围时间停止数秒，借此可进行但单面攻击。但使用要掌握好时机，因为此卡的有效范围仅比近身攻击范围略大，同样可能被近身攻击。

魂魄妖梦——可防御近身攻击并进行反击。需要对敌方动作进行预判以提高成功率，预判错误可能被反制。

爱丽丝——瞬移离开原地并留下会自爆的人偶，一般做为陷阱使用。但释放时间较长，自爆人偶会停留一小会儿，可能会被逃开（一套含有3张）。

泄矢诹访子——原地唱歌并产生旋风，被弹幕攻击后可回复体力，回复值与弹幕伤害值为1:1。Ver1.01之后持续时间减少了，减少被近身的几率，但同样可能会在敌人弹幕没结束时持续时间就没了，被攻击。

灵乌路空——在自身周围产生几个爆裂弹，会产生爆_炸效果，并击倒敌方，在近身战中效果明显。但释放时间略长，一般在敌方攻击之后再使用。

必杀符咒

操作方式：RB＋Y/A＋X

平时无法发动的强大符咒，只有歌曲的曲调进入黄色区域后才可以使用。大部分人的必杀技都差不多，大型的魔炮系攻击，不过发动需要一定时间，有可能被近身攻击打断，而且被躲过的话，会有很长时间的硬直。



终符

操作方式：RB＋A/A＋Z

需要曲调进入红色的区域才可以使用的最终符文，通常都是先射出一个小的攻击弹幕，命中后进入自动模式会进行一连串的打击。虽然威力较大，但是一开始的小型弹幕并不是这么容易打中对手的，所以要施加在组合攻击里或者将对手打倒后马上连击。同时在红色区域的后半段使用终符的话，还会有一个特殊的攻击追加。





游戏模式

多人对战

游戏设定的混战模式，既可以让电脑加入也可以设定2P等等一起进行对战。这方面是游戏的精髓所在，在攻击对手的同时还要时刻注意对手的曲调变化，不然有可能被一击反超，游戏的真正乐趣开始在这里体现。



网络连线

同时游戏还可以设定IP联网的方式，和不同地域的朋友们进行游戏。相比起电脑和同样是人脑的对手私人混战就将游戏真正的精彩表现出来了，不能太过突出不然会被对手联合攻击，又必须看准时机在必要的时刻进行必杀一击飞着将会进入对手的步调之中，等等。练熟自己喜爱的机体来参战吧。



挑战你的极限！






这是我穿在一个箱子里截的图

综合评分	画面	音效	创新性	游戏性	剧情
5	5	6.5	5	4	5

推荐人群：铁杆未来世界TPS玩家



综合评价

这是一款TPS雷点的集大成之作，人物僵硬的贴图，土黄色的色调，不知所谓的阿拉伯叫卖男。这款游戏我坚持了4个小时，你呢？

算是近未来的剧情


大家会在这样色调的画面下战斗10个小时左右

游戏的时间点设定在2025年，全球由于自然资源濒临枯竭，冲突不断。而贪婪的军阀和来自第三世界国家的独裁者更是对大规模杀伤性武器系统表现出前所未有的渴望，这让各地的军火商更是趋之若鹜。玩家将沉浸在高度真实的环境中——在索马里、古巴和迪拜的街头。游戏的主人公Myra Lee和Aron Alvarez则隶属于一个美国军方秘密干预组织（简称ISA）。两名特工均具有独特和过硬的军事技能。

游戏一开始，玩家会开着一辆貌似是中国山寨厂制造而且快要散架的悍马进入游戏（请尽快忘记片头动画里出现的帅的让你流口水的阿帕奇吧），到达目的地后，你进入一个小房子按照FPS游戏的惯例领取武器和子弹。作为游戏的主力MRB，这是一把设计的很不合逻辑，做工让你感觉随时要当心子弹卡壳的机枪。怕不熟悉这2025年的武器？那先到户外去试几枪，不用找任何阴暗角落，游戏里所有的NPC都是聋子和瞎子，你可以尽情的试枪，他们仍旧继续他们的叫卖。好了，至此，你有了子弹和枪，也尝试过了新武器的威力，快去成为拯救世界的英雄吧。

这真的是2 0 1 1 年开发的游戏吗？

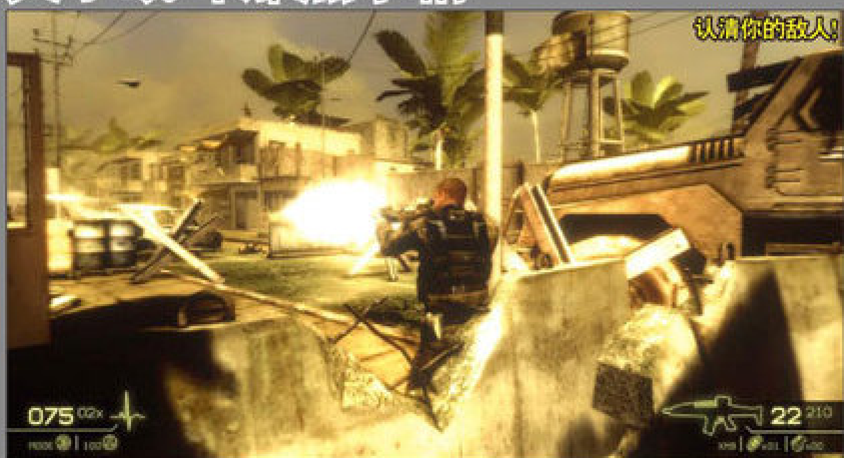
——关于人物、贴图与画面

我很少会对一款游戏的画面进行吐槽，因为以现在的游戏开发技术和物理引擎，即便游戏性再差的游戏也有着自己很好的画面，但是，这部游戏颠覆了这个传统。整个游戏通篇土黄色的色调，或许制作组是想表现出中东沙漠化的感觉，但我只感觉到我的强化金狗眼如下面的两个蛋一样开始隐隐作痛，看任何物体都感觉该物体在闪烁并且发出诡异的光芒。

至于人物方面，请相信这次游戏的开发小组里肯定有一个狂热摄影爱好者，整个游戏主角永远保持在左边的黄金分割点，僵硬的人物移动一点都看不出来你是一个正在执行任务的战士，整个画面看起来更加像一个战地记者正在记录前面缓慢平移的人。

好的，跟着这位时刻保持着黄金分割的摄影师，我们进入了战斗，目标是摧毁一辆装甲车。我们先向以往一样冲向一个掩体，庆幸的发现几个破纸箱居然能挡住装甲车上那挺轻机枪的扫射，这个游戏没有为玩家设计盲射（反正这也不是必要的），在躲避长着眼睛的子弹（都是往你身旁射击）后冲到了这辆装甲车前，由于本狼的电脑稍微有点差，一个卡帧过后，我发现我的人物已经进入了装甲车里，读者你没有看错，穿进了装甲车里，我实在无法解释这个游戏的物理引擎到底发生了什么？

关于战斗那点事情


认清你的敌人！

首先，我推荐所有CS或者穿越火线的战队去下载这个游戏作为平时的练习，瞄准难度高于任何一款游戏，最坑爹的是当你瞄准了一个人后，按下鼠标左键发现没法射击，看看


在这样的情况下你根本看不到敌人

子弹有的，把脸凑到屏幕前一瞅，准心当中有个小小的透明的叉，原来是友方人员啊？这到底是在玩FPS游戏还是锻炼视力啊？


不要指望空中支援


还算不错的枪口火花

当然，操作还是有一些不错的地方，掩体射击的时候那视角做的很不错，人物跑动时准星也很平滑，不过这看起来也就是这游戏唯一的优点了。当然，这是建立在你不按下瞄准键的前提下。当你按下瞄准键的时候，噩梦开始了，这时的瞄准难度比在360上用手柄瞄准还要困难至少5倍以上，看到鼠标瞄准那么困难，我毫不犹豫的换上了手柄，连上一看，我了个去，这游戏完全不支持手柄。虽然本人也不是什么FPS高手，但好歹也是战争机器疯狂难度通关N次的人，这叫人情何以堪啊。不过对于FPS高手倒是一个不错的练手机会。


神奇的AI——不会躲的神枪手

这游戏的AI是比较神奇的，我选的hard难度，当你在遇到两个以上敌人的时候，正确的做法应该是立即躲到掩体里，如果你这时候想直接干死他们，有两种结果：1.用风骚的枪法瞬间秒掉，2.如果你只干掉一个，这时候如果掩体在前方，那你还有机会躲进去，如果掩体是在你左右，并且稍微有点点距离，那么，你多半就进不去了，剩下的杂鱼一枪就能解决你，而且距离超远。当然，这还不是最神奇的，最神奇的地方在于，如果你有队友和敌人先交上火了，好了，这时候你就像是开了一个隐形，你直接走到敌人面前，只要你没攻击他，不管你如何挑逗，那杂鱼也不会鸟你。

潜入作战详解

游戏的潜入关一部分是女主角弹药限制不得已，另一部分是严格的潜入，只要被敌人看见即OVER，主要是第9和第12关，下面是过关过程。


潜入作战箭枪很重要


女主角的身材不错

第6 关


潜入

从通风口出来，前方有一个背对着你的敌人，悄悄的前行杀了他，然后右手有一门，进入后，继续从背后杀死敌人，杀死前向后拖几步，以免被楼下敌人发现，再向前走到廊尽头的门，会看到一个操作机枪的敌人，不用管它。隐形后下右手楼梯，在拐弯处立即关闭隐形，追上并从背后杀死楼梯口的敌人，杀死操作电脑敌人，售货机左手侧有隐形能量补给。

从解锁门进入，开门后立即向下跑到楼梯的一半，等到敌人路过后，立即跟上杀之，沿着墙继续向前，上楼梯看到敌人停下，对话后，退回。在来时的路中间有一门，进入这个门，看准机会快速跑过去，然后立即向楼梯侧面走。等警报解除走左半楼梯上楼，用箭杀死右手边的敌人，到顶层后，隐形冲到对面门中，向前右走开门进屋，跳过箱子，穿过通风口，上面有三个敌人，乘其走动间隙绕到右侧尽头下楼梯。潜入完成。

第9 关

躲在船头的箱后，注意中央大路下面的三个敌人，向前移动。用箭杀到左手梯子上、远处二楼上的三个敌人和楼下阶梯前流动的一个敌人，回到原处从右侧梯上中央大路，到被杀流动哨对着的阶梯角落处可看到停机坪上流动的敌人和楼左门的三个敌人，用杀一个躲远等警报解除的方法，逐个杀掉，沿楼左侧走，右拐再沿墙根走到入口的左侧，等楼内流动哨向里走时背杀之，进楼向前走背杀保安室敌人，操作电脑，潜入完成。

第12 关

流动哨会从右侧第一个小房子前走过，躲在这个房子后面，他会和房子右侧一个敌人说话，等这个人说完走后，从背后杀死另一个人。沿右侧山路向前走，试走一次，看路上能发现自己的人，S/L大法后杀掉所有发现自己的人。继续向前，有一个倚在树上的敌人，绕到背后杀死。隐藏到墙角下，看目标。正对木梯站着一个敌人，另有两个人从房子右侧走，一个在廊上，一个在廊下，当三个人分别单独在时，用隐形箭杀之。再等门口敌人向里看时，直接上梯从房右侧廊上进门到目标点操作电脑关闭安保。

自动存盘后，让女主角沿原路快速跑回，然后让男主角射杀左侧楼上敌人，到目标点后如果不触发剧情向右走一走，过场后让女主角将安保电脑那个房子中的敌人引向右侧，再让男主角射杀，女主角沿着关掉安保时走的路线，再走到直升机坪房前的破墙下隐藏。等该房前敌独处时，隐形进入，注意外室两个房间的三个敌人和内室楼下四个敌人。上楼梯，杀死第一个背对你的人，再向右走，从背后杀房内两个敌人，到目标点潜入完成。



模拟人生：中世纪

这次不是回味历史！

喜欢《模拟人生》系列的朋友想必对“物语系列”并不陌生，比如《模拟人生：宠物物语》、《模拟人生：漂流者物语》等等，这些作品都是基于资料片所做的独立游戏，游戏中拥有个性鲜明的主角、丰富的任务和故事情节。而最近推出的《模拟人生：中世纪》从某种角度而言也可以归入物语系列，不过这一回，游戏不再以一个个主角为故事线，玩家将以上帝视角操纵自己钦点的英雄们去建立一个伟大的中世纪王国。





综合评分	画面	音效	系统	操作	游戏性
8 .	9	8.5	8	8	8.5

推荐人群：《模拟人生》系列作的粉丝必玩该作！



综合评价

本作拥有丰富的游戏剧情和各种有趣的主角，你可以在游戏中体验到中世纪里的有趣故事。系统的优化让这款地图无缝隙的作品运行起来颇为流畅。唯一的缺点就是一些任务中会出现bug。

选择建立王国的夙愿

相信每位王国的建立者都有各自的雄心壮志，一些人会热衷于发展经济，期待自己的商人能为王国带来全世界的财富；一些人则乐于建立庞大的间谍网，好将权力牢牢地掌握在自己的手中。在这款游戏里，建立王国的首要任务不仅仅是给自己的地盘取个响亮的名称，还要选择一个“夙愿”。

夙愿

首次进入游戏会要求玩家在画面左侧的圆盘中选择一个夙愿建立王国。夙愿和玩家在经营王国的过程中达成的各类成就有关，这些成就包括在王国中成功捕猎5头鲸鱼、操纵铁匠完成30个日常任务等。不过第一次进行游戏时，只有“新开始（New Beginnings）”这一个夙愿可以选择。同时，你会在画面右侧看到该夙愿提供的任务点数（50 QP）。需要注意的是，QP是执行剧情任务需要消耗的点数，当QP耗尽后，系统会根据你在游戏中达成的成就来评价你完成夙愿的程度。


游戏之初先要为自己打理的王国命名


50 Qp用完后，获得了银牌的夙愿评价

夙愿面板类似某些游戏中的“技能树”。在你完成一个夙愿后，才可以选择其他的夙愿分枝继续建立其他王国。此外，不同的夙愿提供的QP点数也不同。

游戏拥有四个模式

正式进入游戏后，你会发现这款游戏不仅仅有《模拟人生》系列作中都有的“生活模式”、“角色创建模式”和“购买模式”还有一个非常独特的“王国模式”。


这个泛黄老照片风格的画面便是王国模式

王国模式

在这一模式下，你可以通过鼠标拖拽和中键操作来纵览王国全貌，王国领土上的各式图标代表不同建筑或建造点，其中，绿色图标代表玩家此刻拥有足够的资源点（RP）来建造该建筑，或意味着已有建筑有待创建英雄角色；蓝色图标代表已完工的建筑；红色图标意为玩家目前尚不拥有的足够的资源点来建造该建筑。



画面左上角显示了王国当前的君主、知名度和此刻拥有的RP值

由于游戏是从0 RP开始的，为此刚进游戏的时候，你能进行的唯一操作就是点选城堡图标建造自己的首位英雄——君主。之后就可以操纵君主执行剧情任务来赚取RP了。这里要特别一提的是，RP不仅可以用来建造国土内的建筑，同时还可以用来在世界地图上探索周边国家的状况，从而激活和他国有关的剧情任务。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



画面左下角的内容对常玩《模拟人生》系列的朋友而言，并不陌生。除了视角操作键以及生活、建造和王国模式的切换按钮以外，最右侧的三个按钮分别是成就面板、剧情任务选单和世界地图。



消耗RP探测其他国家后，你的商人才能获悉他国的交易项目，从而展开跨国贸易

角色创建模式

点选需要创建英雄的建筑后，会进入角色选择菜单。此时，系统会自动生成男、女两位英雄角色的头像供你选择，而要是你对系统提供的人物并不满意的话，也可以进入角色创建模式选择自己创建人物。在角色创建模式下，你可以对角色进行肤色、身材、面容、发型、服装方面的调整，还可以在系统保存的模拟人模板中找到中意的人物甚至精灵族角色！此外，创建角色的时候还要选择人物的个性和致命缺陷。



角色创建画面

人物的个性和致命缺陷对角色状态有很大的影响，甚至还影响到角色能进行的事业。比如个性为“父母被鲸鱼吞吃”的人可以出海猎鲸，喜欢植物的人来到野外就有正面的情绪而嗜杀的人要是长时间不和人打架就会获得负面的情绪。



一开始只能选择2个角色个性和1个致命缺陷，人物可以在游戏中获得额外的个性优势

生活模式

进入生活模式的前提，是有可选英雄开启剧情任务。这里顺便介绍一下剧情任务的相关内容，不同的剧情任务除了消耗的QP值不同外，完成任务奖励的RP值，金钱和经验点数也不同。此外，除了部分剧情任务固定只能由某些英雄角色执行以外，大部分的剧情任务都可以选择参与任务的英雄（有些任务还需要你操纵两个英雄加以完成）。

激活剧情任务的前提条件包括王国中拥有的建筑、英雄或君主是否婚配、是否探明他国等等。



剧情任务的类型包括福利、安全、文化和知识等类型



生活模式画面

其实，生活模式的具体玩法和《模拟人生3》的差异并不大。值得一提的是，此时玩家操纵的英雄角色只剩下了两个生理需求——食物和睡眠。此外，游戏时间的每天上午9点，英雄角色还会接取到当天的工作，如果不能在时限内完成工作，角色就会获得负面状态。这里要注意的是，角色的状态会影响到他们执行某些工作的成功率（比如钓鱼、狩猎的成功率），如果你不能让角色吃饱睡好，又让他们搞砸了日常工作，那么心情低落的英雄就会拒不执行你安排的任务，要不就是把事情搞得一团糟。



头像的表情会随着心情而改变



一些操作需要对包裹里道具执行，另外像食物之类的道具可以拖出来



画面左下角显示了剧情任务的参与角色，和每个角色的当前任务

有意思的是，《模拟人生：中世纪》里的角色还可以通过执行特定的命令或完成任务来升级。角色升级后进行某些工作的成功率会大大提升，比如商人升级后就能更轻巧地说服客人购买货摊里摆出的商品。

购买模式

只有先进入生活模式，才能通过画面左下角的相关按钮开启购买模式。在购买模式下可以花钱购买、摆放各类家具，也可以卖出家具获得金钱。另外，在购买模式下还可以改变建筑物的地板和墙面涂漆。

中世纪里的小技巧

提到《模拟人生：中世纪》最引人入胜之处莫过于通过各类剧情任务和英雄们的每日工作，去感受中世纪生活的方方面面了，比如喂食饲养在审判场里的怪物，和憎恨的人物决斗，利用水蛭医治病患，讨伐邪恶的法师等等。玩家在森林狩猎、洞穴探险、远洋甚至做梦的时候还会遇到一些需要面临选择的随机事件。最后也特别介绍一些游戏中需要注意的小技巧，利用这些技巧可以帮助你更好的冒险。



放鸽子通信



这个蓝色的怪物到底是什么物种？



这一作的死神居然穿起了大红袍

1. 英雄在陷入疲倦和饥饿的负面状态前会出现提示状态，这时可以操纵英雄进行饮食和睡眠操作。

2. 尽量不要烹饪粥来填饱肚子，可以选择用钓鱼、捕猎等途径获得的食材。否则会获得“淡而无味”的负面状态。

3. 一些任务要用到的道具需要在市场里购买，如果一时没有在市场中找到，可以回头再去（随机刷新）。



解读专注度和人物性格的关系

模拟人生：中世纪

对喜欢RPG任务的朋友们而言，《模拟人生：中世纪》无疑是EA的献给玩家们的一份厚礼。由于目前官方发布的国际版并不支持中文，想必不少玩家会困惑于游戏中的一些设定。这其中，影响到任务奖励和角色能力方面的专注度（Focus）可能是最令人困扰的一个系统，这里就为大家作详细攻略。



专注度究竟是什么

玩过《模拟人生》系列的朋友都知道，模拟人在心情不好的情况下，会拒绝执行部分命令。专注度其实就是衡量角色心情状态的数值，这一数值由角色状态面板中的所有状态相加得来。例如模拟人身上有两个状态（Buff），吃了美食获得的“美味”状态增加10点专注点数，搞砸工作的状态扣除15点专注点，那么此时模拟人的专注值就是-5。



■ 计算所有状态提供的专注点就能算出模拟人当前的专注值

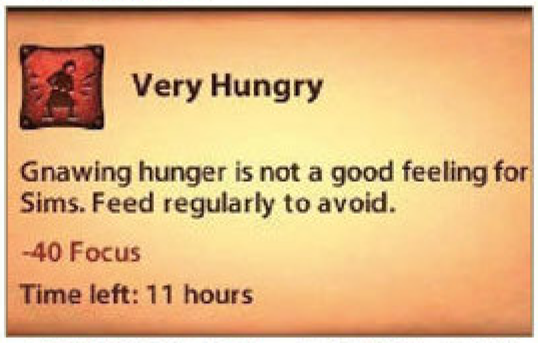
游戏中，带来正面效果的状态图标呈现绿色，带来负面效果的状态呈现红色。此外，还有一类无专注效果的状态。这一类状态主要起提示作用。



■ 对着镜子好好打扮一下，不但能让你的模拟人心情大好，还会更具吸引力



■ 如果58分钟后还不让模拟人进食的话，就要看到负面状态了



■ 要是饿着贪吃的家伙，会立即获得-40专注值的负面状态



专注度的作用

之前已经说到，专注度太低会让角色拒绝执行部分命令。更重要的是，专注会影响到角色能否完成某些工作。顺便一提，模拟人在游戏中从事某些工作（如钓鱼、打猎、捕鲸、推销商品等等），系统会根据角色当前的等级和专注度来判定工作能否成功。另外，你还可以通过命令菜单的颜色来判定给模拟人下达这一命令会有多大的成功概率。





■ 黄色菜单代表成功率中等，绿色代表有很高的成功率，红色则是极难成功。在模拟人专注度极高的时候，会大大提升成功率，反之，一件平时可以完成的工作也会变得困难无比

另外，专注度还影响到剧情任务达成后获得的最终奖励！比如，一个原本奖励30RP的任务，最后可能奖励50RP。需要注意的是，《模拟人生：中世纪》的任务表现共分四个级别：铜、白银、黄金和白金级别。



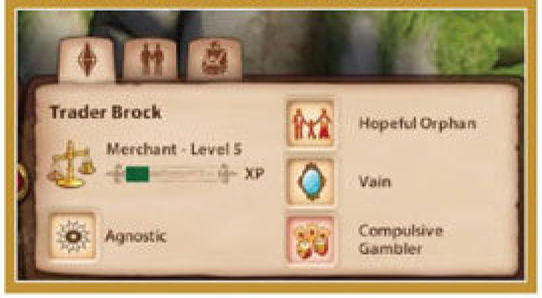
最开始，任务表现默认为白银级别，如果玩家的专注值高，那么任务表现就会慢慢提升。反之，若是玩家的专注值很低，乃至达到了负数，就会降低任务表现。而一旦任务表现降低到铜级水平以下，还会出现被卫兵缉捕的情况！

此外，长时间忽略剧情任务的话，模拟人的状态面板内会出现 [图标]，此时即便模拟人的专注值很高，也会让任务表现下降。

性格同专注度的关系

游戏中有各种影响角色专注度的情况，除了饥饿、困倦、伤痛等情况以外，有些模拟人会因为成功完成某项任务、长时间未能捕猎鲸鱼等等莫名其妙的理由获得负面状态，其实，这些情况同模拟人的性格有关。也就是你在建立角色时选择的特质（traits）和缺陷（flaws），当然，你也可以理解为人物的优点和缺点。特别一提，一些特质和缺陷不能共存，简单而言，就是你的人物一旦选定了这一特质，就不能再选另一类特质或缺陷。在此，便详加介绍性格同专注度间的关系。

如果你选择的是系统自定义的角色，则可以在最下方的面板里查看人物个性。



关于特质

模拟人的大部分特质都会带来比较正面的效果，或者让角色拥有特殊的能力或社交选项。不过有些特质是带有负面效果的。

名称	优点和特色	缺点
[illegible]	去森林也好，海上冒险也好，冒险成功会获得很高的专注加成。同其他模拟人进行交流时，可以在友好选项下讨论冒险经历或在浪漫选项下分享故事。此外，选择这一特质后，便不能选择“懦弱”的缺陷	冒险失败的话，会出现一个时效较长的降低专注度的状态
[illegible]	角色一旦拥有情侣或夫妇关系，便会拒绝他人的浪漫社交。如果没有这类关系的话，则很容易同他人发展浪漫关系。另外，拥有这一个性的角色，可以通过捐款获得增益状态	和情人间的关系破裂后，会造成严重的专注下降
[illegible]	可以在社交选项里同其他模拟人谈论烹饪，喝人人讨厌的稀粥（Gruel）也会获得增益状态（不过不能消除“淡而无味”的减益状态）	基本没有
[illegible]	每天需要完成三个日常工作	没有及时完成任务（包括比其他模拟人多出来的一个责任）的话，会获得“逃避责任”的负面状态
[illegible]	来到户外便能获得提升专注值的增益状态，并且能找到稀有草药。此外，穿着绿色或棕色的服装也能获得好心情	长时间待在室内会降低专注
[illegible]	可以进行鼓舞人心的演讲，并为听众带来增益状态。与他人进行交流获得的效果也会更好。另外，拥有这一个性的角色，不能选择“粗鲁”的缺陷	基本没有
[illegible]	当周围的模拟人情绪不佳的时候会感到快乐，嘲笑的对象拥有饥饿、疲倦、生病或者发臭的状态时会获得专注加成的状态。另外，“邪恶”和“善良”这两个特质不能共存	基本没有
[illegible]	简单而言，这类模拟人容易为许多事情而感到兴奋，比如赢得卡牌游戏，球赛、切磋获胜，乃至烹饪加了额外食材的菜式都能获得增益状态。另外，“容易兴奋”的特质和“坏脾气”的缺陷不能共存	基本没有
[illegible]	道歉更容易为他人接受，认识新朋友会获得更多的增益效果。“友好”特质同“隐者”以及厌世者（misanthrope）的缺陷不能共存	基本没有
[illegible]	参与足够多的娱乐活动就能获得大大提升专注值的增益状态	基本没有
[illegible]	可以在友善的社交选项下给予别人安慰抱抱，进行友好的对话后会获得专注加成的状态，捐钱也会获得加成。另外，这一特质不能同“邪恶”特质，以及“嗜血”、“残忍”的缺陷共存	除了争吵外不能进行恶意的社交
[illegible]	可以同他人借钱。在赚到大笔金钱的时候会获得“我赚钱了”的增益状态	变穷的时候会减少专注
[illegible]	去商店购物会获得折扣，和其他模拟人交易砍价成功后会获得专注加成	同“贪心”特质的模拟人砍价会失败，并大大降低两人的关系
[illegible]	在社交选项中可以向其他模拟人询问自己失散已久的父母（谈论的多即可获得增益状态），并有机会因此获得来自的父母的信件。另外，这一特质不可同特质“鲸鱼吃了我父母” 共存	基本没有
[illegible]	在社交中能获得更好的效果，并拥有谈论小丑的社交选项。此外，可以给他人带来“好玩笑”的增益状态。需要注意的是这一特质不能同缺陷“坏脾气”共存	基本没有
[illegible]	可以同家庭成员分享爱，并因此使双方获得加成。在社交选项里也有谈论家庭的额外选项	基本没有
[illegible]	调查物品极有可能获得增益状态，此外，读完书籍后获得的加成也更多	基本没有
[illegible]	独立完成任务或独自一人的情况下有加成，即使长期不和朋友联络，社交关系下降的也比较慢。另外，这一特质不能同“友好”同存	周围人太多的时候专注会下降
[illegible]	喜欢睡地板，喜欢浑身发臭，吃腐败的食物不会生病甚至还会获得“美味”的增益状态。这一特质不能同“虚荣”共存	可能遭到他人的反感
[illegible]	端详镜子以后会获得“我很漂亮”的增益状态。可以进行谈论自己的特别社交，而两个虚荣的家伙可以通过互相臭美来大大提升关系。这一特质不能同“不修边幅”共存	向特质为虚荣的角色作出恶意行为的时候会大大降低关系
[illegible]	只有拥有这一特质的人物才能随时出海捕杀鲸鱼（想完成捕鲸成就必须拥有这一特质的角色）	长时间不出海捕鲸会降低专注，不过可以通过在码头上对着大海咆哮让角色恢复



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

缺陷

和特质相反，缺陷会为你的模拟人带来很多不便。不过有些缺陷，如果处理的好的话是会带来额外好处的。

名称	缺点和特色	优点
[illegible]	如果一段时间没有和其他模拟人发生冲突，就会出现减益状态。另外，这类人遭到羞辱后特别容易同他人发生肢体冲突，进而被捕	可以同他人热情地谈论暴力，和他人打架获胜后会获得较大的专注加成
[illegible]	一段时间不坐在牌桌上就会让专注下降。可以在牌桌上下更大的赌注，输赢都是平常的两倍	只要长时间玩牌，就能获得专注加成
[illegible]	晚上外出、独自在建筑物和在黑暗的房间里会有负面状态，比试或打猎时更容易失败，甚至会在比武过程中逃跑	拥有分享恐惧体验的社交选项
[illegible]	一段时间不进行恶意的社交行为就会降低专注。此外，使用恶意社交可以更快地让对方生气	基本没有
[illegible]	碰运气的事都容易失败，例如玩牌和比试。有时候一起床就会获得“被诅咒”的负面状态	基本没有
[illegible]	一段时间不喝酒就会出现负面状态，喝多了则会在第二天早上出现负面影响	基本没有
[illegible]	角色升级异常缓慢，时常会因为迷路而让工作中断	基本没有
[illegible]	动不动就会感到饥饿，一旦陷入饥饿状态就会大大降低专注	吃到美食后获得的增益状态也更多
[illegible]	拥有这个致命缺陷的角色在获得成功的时候会出现自满情绪，并因此出现大大降低专注度的盲目状态	基本没有
[illegible]	需要更长时间来建立社交关系。社交行为更容易被拒绝，并因此带来负面状态	拥有“分享忧虑”的独特社交选项
[illegible]	很难补充睡眠，而且越是缺乏睡眠越容易因为从睡梦中突然惊醒而无法入睡或小憩，进而出现负面状态，或在清醒时突然昏倒	基本没有（一有入睡选项就抓紧时间让小人睡眠吧）
[illegible]	长时间不进行浪漫行为会出现负面状态，没有伴侣也会有负面影响	可以进行一些花俏的赞美
[illegible]	社交需要更长的时间，社交时甚至社交后会出现“讨厌人群”的负面状态	基本没有
[illegible]	做任何事情都几乎得到不到增益状态，时常一起床就闹情绪	基本没有
[illegible]	进行打斗、打猎、球赛等活动时都很容易失败，一旦受伤会造成更大的负面影响。此外，很容易喝醉，打铁或训练后会有“酸痛”的负面状态	基本没有
[illegible]	在球赛上很难获胜，一些需要同他人交流完成的任务较为困难	幽默的社交效果会更好
[illegible]	吃饭、喝酒都容易呕吐，生病后需要更多时间痊愈，比武时，耐力下降的也很快	基本没有





传奇特质

在《模拟人生：中世纪》中，角色一般都拥有两个特质及一个缺陷。但是在完成特定的剧情任务（比如“渔夫的挑战”任务）后，角色却可以获得一个传奇特质（Legendary Traits）去替换掉身上的那个缺陷。而传奇特质带来的都是正面的效果！而至于到底有哪些任务奖励传奇特质，就要依靠大家慢慢探索了。这里也特别分享一下传奇特质带来的效果。

名称	特色	名称	特色
[illegible]	初次见面就有机会成为朋友。友好社交更有效，而且关系不会随着时间下降。喝酒永远免费	[illegible]	在装饰界面里购买家具能获得折扣，可以自由选择所有职业的衣服，有讨论时尚的社交选项
大力士	吃不胖，进行球赛或比武非常容易获胜，可以进行“英雄式的演讲”和“夸耀力量”的社交选项	[illegible]	增加收入，拥有资助他人的选项，并会因此获得增益状态
[illegible]	进行多人任务时，其他角色会有增益效果。可以对他人进行“鼓舞”的行为，并因此让对方获得增益效果	[illegible]	每日工作的时限更长，还能进行“耐心的话语”的社交选项
[illegible]	长时间不进食也不会觉得饥饿	[illegible]	更容易与他人建立恋爱关系
[illegible]	几乎免疫所以疾病，喝多了或者吃了变质的食物也不会生病。此外，比武的时候耐力下降的也更慢	智慧	角色能更快地获取经验，在玩牌时更容易胜出。并有“进行深入阐述”和“传授智慧”的特殊社交选项，令听众获得加成



能憋能屈 我建，我就赢了

星际争霸2中的建筑学浅析

前言

《星际争霸2》这款游戏从2011年3月29日开始在国服公开测试了。这是一个值得纪念的日子。当大家看到这期杂志的时候，我想，该打的朋友也都已经打上了。各种风骚的战术，各种大招奇葩也已经广泛流传开来。我真是很好奇，不知道有多少种前所未见，匪夷所思的战斗会现世；不知道有怎样意想不到的战术会流行。

游戏就是各人有各人的玩法。比如有些人就喜欢打一开始就去别人家里强力压制；有些人却喜欢憋在家里偷偷发展，等到孵出个高科技，再去找对手乱搞。

对于后面一类玩家，建筑学就是必修课。

建筑学导论

人族和星灵的玩家在面对异虫时，大部分还是愿意选择封一下路口。一来可以隐蔽自己初期的发展意图；二来可以防御对面提速狗骚扰。（神马？高端比赛中也有职业选手不堵路口的？呃……那我猜可能是因为他们都是高玩，对于可能的战术都已经是了然在胸；面对可能的骚扰也有自己的应对方法。）即使是不封路的高玩，在基地内部的建筑摆放也一样是很有讲究。

建筑学是一门古老的学科。在星际1和魔兽争霸里头就已经被广泛运用。刚开始学习星际1的人族，基本上都是用一排人口把路堵住，再配合一些地堡，后面架上坦克防御。魔兽里头，用人口卡位，让农民采集路线工整的技巧几乎人人都会。大牌明星们也打出过光用建筑物就围死对方英雄的传奇。

星际2中的单位和建筑物基本上延续了星际1一样的碰撞体积的概念。但是区别于1代的2D画面，星际2中的建筑物是一个完整的3D模型，不再有上边碰撞体积和下边碰撞体积不同的情况。以前星际中某某建筑放在某某建筑上面可以封路，放在下面不可以封路的情况不再发生了。

另外，由于加入了明显的距离格子（在摆放建筑物的时候可以看到），星际2的建筑物大小也更加细分，而不是像魔兽一样，大致分为大型，中型，小型建筑物。在魔兽中的那套大型和大型之间可以通过AAA，大型和小型之间能够通过BBB，小型和小型之间完全封死的概念也不再适用。

除了某些种族的特殊建筑物，星际2建筑的大小都可以直观地通过建造时所占有的格子看出来。大概是1×1；2×2；3×3；5×5。



结构建筑学

在星际争霸2中，暴雪对建筑物的大小是用两个概念来限定的。第一是“半径”，其定义为单位可同其他单位互动的半径。第二是“路径足印-放置区域”，其定义为放置区栅格的单位足印。

这两个概念听起来好像很复杂的样子。具体的形状请再看下面这些图：

注意到建筑物红色方块四个角上的单色区域了么。建筑物的实际形状正是这样的一个多边形。这些图解释了为什么有时候两个看起来挺大的建筑物卡在一起却不能堵路。参考这些图形，您需要堵路的时候，就可以有所取舍。当然，这里只是有关建筑物的大小。星际中，各种单位也是有着自己的“半径”和“内部半径”的，那不是本文讨论的主题，按下不表。



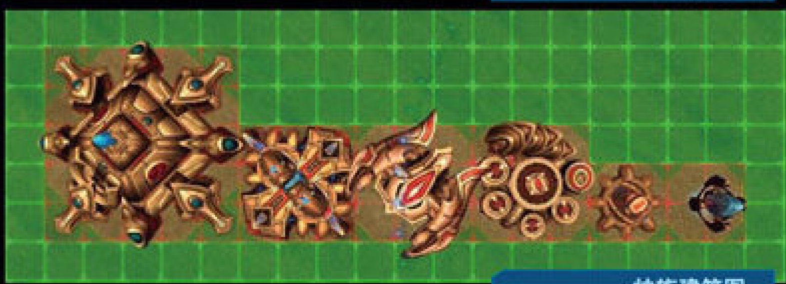
来，看看红色小三角的特写



同样是兵营和地堡，下面就没封死



人族建筑图



神族建筑图

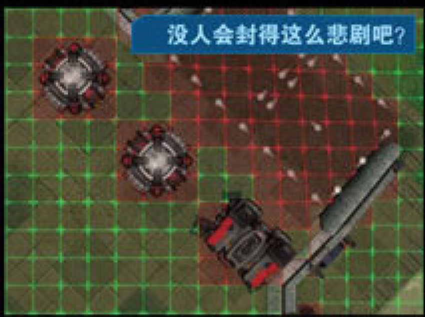
建筑学实务

看过了建筑结构图以后。我们在安装工程中就可以有选择地搭配需要的模型。

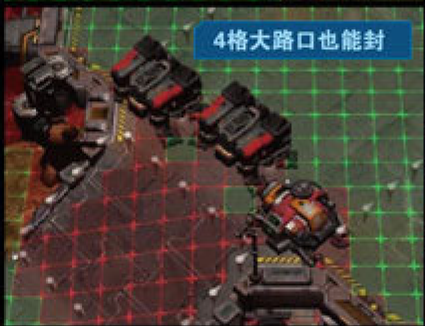
当然实际封路口的时候，也不是说用半径比例越大的建筑封口就越好。结合流行的地图上常见的路口，我们来举一些例子吧。

现在所谓的斜坡路口，大概可以分为这几种。即两格路口，四格路口和一般不常见的六格路口。大多数地图的出生点都是两格路口。像废品站的这种两家一开始距离比较远，也有四格的大型路口。在两格路口上堵路是最容易的。就刚开局可能拥有的一些建筑来说，兵营无疑是最最适合堵路的。神族的路口一般不喜欢封死，可以在唯一的路口安插个狂徒（并且HOLD住）。

星际2一开始公测的时候，人族也有不少用人口堵路的，但是后来选手们发现人口太脆，容易被人冲破，就改进了方法。渐渐地玩家就发现了更加适合人口的位置，即是在矿区背后的边缘小道上，或者是两个气矿之间。这种位置经常会有对面的火车、提速狗等骚扰单位流窜进来作案。保护这些狭长地带就是人口最适合的工作。


没人会封得这么悲剧吧?


这样封很紧，但是有风险


4格大路口也能封


这样加一个狂徒也算封住了


星灵的柱子很脆，需要靠后保护


可以这样封


人口可以用来保护矿区

建筑学应用


运用建筑物做一个陷阱

在游戏的初期，建筑学堵路相当实用。但除了简单堵路之外，还有其他妙用。比如说，在网上流传一时的上下堵路，关门打狗方法。它就是在斜坡的上下同时做一套建筑墙，放对手进入第一道墙之后，升起补给站，利用建筑物做一个陷阱。不得不说，这种方法特别有想象力。虽然当对面狗多的时候，斜坡下的第一条防线有点儿脆弱。但是能打出气势来，给对方心理上造成压力，也是很重要的嘛。

即使是到了游戏的后期，合理安排建筑仍然是有必要的。如果战斗发生在自己的主场，利用建筑物搭出来的狭小地形限制对手地面部队的攻击，可以为自己的部队获得相当大的优势。

在家中有大量建筑时，也不要忘了给每个出兵建筑留下摆放空间，和星际1一样，如果某个兵营被围在其他建筑中间，它就会因为找不到摆放空间，而变成不能生产的建筑。

建筑学是和美感有关的。不知道是哪个人说过：“流行易逝，风格永存。”我想大家都会认同在游戏中要坚持自己的风格，有自己的打法习惯。说了这么多，建筑学最最顶尖的，最终招数还要算是“建筑摆字”。想想看吧，如果自己打得很辛苦，攻出去却发现对手在悠闲地摆字，那心灵的深处该受到多大的创伤呀。


因为没有摆放空间，当中的兵营不能出兵


建筑学的最高成就：摆字



贤者国服历程第一弹

纪念初次战斗

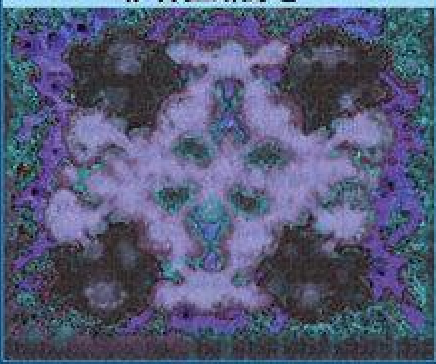
前言

三月末，星际争霸2又迎来了两件大事：其一是暴雪更新1.3.0补丁，同时宣布战网联赛第二赛季于3月29日正式开始；其二是同样在3月29日，万众期待的星际争霸2内地服务器终于开启，并进行为期一周的免费公测！

笔者原本征战台服，却也忍不住回到国服，趁着公测与好友们切磋技艺、互通有无。在打完5场1对1天梯定级赛之后，竟直接被分到了钻石组，还拿到了“不败金身”的隐藏成就，实在是惊喜不已。

而今天笔者给大家带来的这场战报，就是近日在国服天梯打的一场联赛；其中有各种体会，还想与各位读者分享。

萨古拉斯高地



对战双方



旋律　　贤者的恋爱

值得纪念的第一场战斗

游戏正式开始，笔者出生在11点钟位置，而对手则出生在了5点钟位置。萨古拉斯这张图的对角位置较远，因此如果双方出生点位是对角的话，快攻的成功率并不高。如果有一方开局时就打定主意要用一些极端的rush战术，也就是俗称的大招的话，对手只要应对得当，一般都能够轻易防守下来，而快攻的一方将在经济、科技、兵力上尽数处于劣势。

幸而笔者使用的是正统的15D裸双开局，先在2矿放下分基地再建造分裂池（BS）；而对手也十分默契地先后将第一个水晶塔（BP）和一个锻炉（BF）建造在了2矿的路口这分明是速矿开局。



开始就很友好地互道GL，国服的环境可不比台服差哦！

对手很快侦察到了笔者的分矿，却并没有采取什么行动进行打击——可能是考虑到最新的1.3.1版本里，斜坡需要3个水晶塔才能够封死（之前只用2个），也就较难像以前那样封路口、建炮台了。这使得笔者顺利地开出2矿，2个女皇也都在建造中。此时对手的2矿还只建造到一半，这样一来，他在中期就必须依靠有效的骚扰来弥补经济上的差距才行……这是后话了。

笔者的分裂池建造完成，马上就造一对跳虫外出侦查，同时家里留卵，以备不测。当发现对手也是速矿开局时，笔者终于可以安心地将所有的钱和虫卵全部建造工蜂了。



这锻炉上刻着三个字“要 开 矿”



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888


虫子的运营有一种生机勃勃的美感

此时游戏进入中盘，双方都开始全力补充经济。虽然异虫补充经济的能力要优于其他两族，这时的笔者却也不敢托大，而是根据经验先后放下蟑螂温室（BR）和进化腔（BV），防止对手即将到来的正面一波或是空军的骚扰。

果不其然，对手在家中偷偷放下星门（VS），意图凭借空军的骚扰来打击笔者的经济，平衡之前的差距。然而这一切都被冒死侦查的眼虫悉数看在眼里，待星灵的凤凰来到笔者的基地上空时，若干个防空的孢子爬虫早已严阵以待，凤凰小队只能将怒火全都倾泻到漂泊在外的两个王虫身上。


眼虫冒死也要侦察


凤凰点起来就是有点儿飘


作为虫子，就是要让菌毯铺满地图

对手见空军骚扰不成，就在基地中接连摆下了6个传送门（BG），看来是准备大举扩军整备。笔者这边则放下刺蛇巢并开出3矿，准备以跳虫、蟑螂以及刺蛇的混合部队迎战星灵。

此时双方人口数为125：100，笔者暂时领先；而异虫的菌毯也终于越过地图中线，意味着对整张地图的控制已经完成。不久，笔者通过萨尔纳加瞭望塔发现了对手的3矿意图，即刻挥兵南下，将建造中的光子炮台防线扼杀于襁褓之中。对手前期经济始终落后，而中盘又花费大量资源建造了凤凰小队，正面战场上自然不敢与笔者交战，在取消了所有建造中的建筑之后明智地选择退守。

然而这时的局面，却已经不容星灵再等待下去。2矿对3矿，若还继续坚守不出，势必会被茫茫虫海淹没……大战一触即发。


力场分割神技


虫子太多，GG

终于，实在按捺不住的星灵出征了，笔者决定和他在地图的中央进行决战。此时人口对比为164：152，笔者略微领先。然而最关键的是，星灵的单位构成无论如何没有太大的威胁：残存的凤凰、未提速的狂热者、追猎者、哨兵以及不朽者；笔者这边则是以跳虫和蟑螂做肉盾，后排的刺蛇提供高输出的兵种搭配。

事实证明，没有高阶圣堂、没有巨像的神族军队，毕竟无法和虫族军队对抗；对手哨兵的力场施放的虽不算完美，倒也恰到好处，然而这终究无法改变兵种劣势的事实，一场大战下来，星灵的人口锐减至52；而笔者却在战斗的同时将大量的虫卵转化为新生兵力，战斗结束后人口依旧维持在159。

星灵仅存的侦测器对此看得分明，深知翻盘无望，也就干脆地打出了GG。

星际争霸2的战术流派，如今正处于百花齐放的盛世之中。笔者在此就为大家详细介绍一下当前星灵与异虫对战中最为流行、也最为行之有效的战术：哨兵双矿开局流。然而一切战术都有其弱点，因此稍后还会为大家提供两种对此战术的破解思路。

神族哨兵双矿开局



霸占土地，不让建房

虽说哨兵双矿开局有其弱点，但是仍不失为青铜至钻石阶段的制胜法宝，同时也是在自己用传统4BG用到快发腻时的很好调节。

开局用训练出的第3个探机（9P）在路口放下水晶塔后进行探路，同时尽可能干扰异虫2矿的建造。比如说星灵可以在发现异虫派出一只工蜂出门以后立即紧跟上去，并始终在异虫2矿处游荡，使得异虫的第二个基地放下的时间竟可能地迟。如果有必要甚至可以在他家的分矿位置吹下一个水晶塔，一两只小狗是啃不掉水晶的，建造好之前取消掉就行了。

同时家中不停地加速生产农民，在12人口时摆下传送门（BG），14人口时摆下气矿（BA），18人口时先后放下第二个水晶塔、折跃控制芯核（BY）以及第二个气矿。

训练一个狂热者将唯一一个缺口堵死，机械控制核心则全力研发折跃门科技。在这段时间需要不断地训练哨兵，并且补下第二、第三个传送门。不停地给折跃门科技的研发进行超时空加速，使得我们能够在游戏时间6分钟之内开启折跃门。这时候，扩张的时机就已经成熟！立刻拉出一个农民，在分矿处建造分基地，自己的军队则扼守在斜坡处。有经验的虫族玩家绝不会让我们如此轻松地开出分矿来，因此这个阶段一定要十二分地专注于可能到来的第一波攻击。

面对第一波的14条提速狗的进攻，我们的4个哨兵加1个狂热者是否能够抵挡住呢？答案是肯定的，而制胜的关键就在于立场的施放。选择一个附近有障碍物的地形，用立场将自己的部队与对手的部队隔开，狂热者充当肉盾站在空隙处，哨兵则提供源源不断的远程火力。而如果在更为开阔的地形进行作战，对于立场施放的要求就更高一些，必须用立场形成一个U形，狂热者同样站在开口处尽量阻挡小狗攻击脆弱的哨兵。

在解决掉第一波凶残的进攻后，我们就要抓紧时机放下更多的建筑物用以防守，只留下一个缺口，这样防守的压力就会减少许多，面对潮水般的进攻也只需要用立场将缺口封住，再多的提速狗也终究只能望而兴叹。

随着分基地的建造完成，接下来就是稳健地运营了。不停地补充农民直到2个矿区全部饱和，也就是每个矿算上采气的农民一共约26个，同时不断跃传狂热者、追猎者，并且根据喜好攀升高阶圣堂、巨像或是凤凰+虚空的科技，当人口到达120乃至更多时，就可以开始进攻了。

由于这里我们讲解的主要是双开基地过程中的极限防守，因此在此之后的战术变化这里也就不再一一赘述。



力场就是要越紧越好

虫族破解思路之一：埋地蟑螂



一溜蟑螂卵

面对越来越流行、也越来越成熟的哨兵双矿开局的打法，试图用大量提速狗冲破神族的防线肯定已经是行不通了，因此广大虫族玩家必须要换一种思路，其中之一就是要给大家介绍的埋地蟑螂的打法。

开局是传统的14D血池气矿，也就是在14人口时放下血池，随后补1个农民，然后放下气矿，气矿建造完成后立即开始采集。血池建造完毕后，即刻训练皇后以及2条小狗进行侦查，此时也就可以放下2矿了。

虽然我们的关键兵种是蟑螂，小狗可能从头到尾只有最开始训练的两只，却还是必须提升小狗的速度，因为这两只小狗的作用很大，一方面要看清楚神族在第一个狂热者训练完成后，后续训练的究竟是追猎者还是哨兵——前者说明神族很可能是4BG压制流，而后者则可以初步判定对手打的是哨兵双矿开局；另一方面则是要追杀对手的探路农民，不能让它取得更多的情报，这样就能够牢牢掌握住比赛的节奏。

而神族这边，哨兵防守起来固然犀利，进攻却不是它的强项，况且看到我们提升了小狗的速度，也就必然不敢贸然进攻，因而我们也就可以趁这个机会全力补充农民，并开始建造第二、第三个气矿，为之后大量蟑螂的建造以及相关科技的研发做好准备。

游戏时间6分钟左右，我们便可以开始升级主基地，并建造蟑螂巢穴。蟑螂巢穴一旦建造完成，就开始将所有虫卵全部孵化成蟑螂，并且提升蟑螂的移动速度和埋地技能。

此时的神族的2个矿区应该均已开始了良好运作，部队中也加入了追猎者。而我们得益于前期的良好运营，在人口上是具有优势的，但即使是大量射程为4的蟑螂部队，正常情况下也会被哨兵的立场所阻挡而不能有效地推进，乃至还会被分割蚕食。然而哨兵双矿开局，在前期经济相当吃紧，经常不会建造锻炉，更不会建造折跃机械台，因此这套战术最大的弱点之一就是——无法探测隐形和遁地单位！



追猎想在力场后风筝



你封我就埋

在这场比赛中我们看到，由于立场释放得很到位，蟑螂大军被完全阻挡住，而追猎者却可以利用射程上的优势无伤攻击蟑螂。但是，一旦拥有了埋地技能，蟑螂就可以在地下安然度过立场的持续期，同时蟑螂在埋地时还能够快速回复生命，真是可谓一石二鸟。

由于大量哨兵的存在，神族可以施放多轮立场来阻挡我们的进攻。但是哨兵的能量终究有限，而蟑螂的埋地却是无限，以有限对抗无限，怠矣！

等到星灵的侦测机制造出来，哨兵的能量也已被消耗殆尽，此时神族已经再也没有什么力量可以阻止这场蟑螂浩劫了。



卫生状况堪忧，家里全都是小强

破解哨兵双矿开局 思路之二：刺蛇快攻

埋地蟑螂固然好用，但是神族一旦选择先建造冶炼厂并在路口丢下几个光子炮台，随后再进行扩张的话，那么不但前期可以防提速狗，中期也可以使埋地蟑螂无处遁形。因此这里再为广大虫族玩家介绍一种，在神族双矿刚开始运作不久，就能对其进行致命打击的刺蛇提速狗的打法。

开局还是标准的14D血池气矿，血池完成后建造女皇和6条小狗，赶走前来侦查的神族农民后就可以放下分矿了。

在瓦斯达到100后立刻提升狗速，紧接着建造第二个皇后，家中不断地补充农民到22个左右。千万不可贪心地补太多农民，否则将导致错过最佳的进攻时机点。农民补完，就开始将所有的虫卵都孵化成小狗；第二个皇后训练完成后，主基地就可以开始升级。

此时大约是游戏时间6分钟左右，神族应该要开始扩张了。我们派小股提速狗在其外围时不时游荡几下，看看对面的兵力构成，同时给对面一些心理压力。游戏时间6分50秒左右，我们的2级基地升级完毕，立刻开始建造刺蛇巢穴，基地中小狗不停地孵化，女皇不停地为基地注卵，同时也别忘记孵化足够的王虫来提供人口哦！一旦气体资源超过250，就将采气的三个农民全部拉去采矿，因为我们只需要5条刺蛇就够了。



每一个探机的心中都有强烈的怨念



虫子也可以快攀科技

游戏时间大约8分30时，我们就能够至少拥有30条小狗，以及5条刺蛇——进攻的时机到了！

这次进攻，双方人口数应当相差不多，都在60左右。然而神族方面，由于前期忌惮提速狗的冲击，因此部队中多数是哨兵，追猎者和狂战士只有寥寥几个，这也正是我们能够胜利的原因。哪怕面对光子炮台，也勇敢地冲上前吧，大量的小狗充当肉盾，将为5条刺蛇提供足够的火力输出时间；哨兵的立场神技能阻挡住潮水般的提速狗，却挡不住5条刺蛇的致命毒针。一旦神族2矿沦陷，胜负也就已成定局。



立体的刺蛇和狗



刺蛇可没看见力场

结束语

星际争霸的无穷魅力，就在于其千变万化的战术。每一套战术都有其强悍之处，却也总有被完克之时。明天会有多少全新的战术诞生，又会有多少曾盛极一时的战术没落呢？且让我们拭目以待吧。

另类的中单SOLO
编辑部DOTA第一弹



由于编辑部鲜有人打DOTA，而作为新人的我和X有着几年的DOTA经验，自然扛起了DOTA这面大旗。让DOTA的暖风吹进每个人的心窝吧。

对战双方：司徒（卡尔） VS X（冰MM）
比赛版本：6.71B

裸吃喝出门

撇开那个被人冠以“本·拉登”的炸弹人来看，全DOTA两个最腿短的（MS同为280）的英雄，在小编我和X的操纵下，进行了一场另类的中单SOLO。

作为一个全技能流派的卡尔，在看到X手选了冰女后，由于冰MM和卡尔的移动速度与射程一样，我果断选择了5树枝裸吃喝出门，当然，鸡是必备的。而X的冰MM则以3树枝、1组吃树、1大药1净化出门，可以说是想和我在线上硬扛了。

为什么我要选择5树枝裸吃喝出门呢？其一，自信；其二，imba的冰元素。当有了3级的冰元素后，9点/秒的生命回复速度使得霸线不再是问题，也就省去了吃喝的花费。尽管冰MM拥有着强力的AOE减速技、单兵限制技以及被公认为全DOTA最imba的光环，但是补刀困难、脆皮易死，这些永远是冰MM的痛，没有队友的DPS，要想杀人，难度不是一般的小。





兵卡得好，就先赢了一半

SOLO里常说，第一波兵能卡在自己高地上，那基本就赢了一半。当然，这还得靠优秀的补刀和技能的施放来取得胜利。尽管天灾有着先天的卡兵优势，不过由于X操作不够极限，导致了卡兵上的劣势。



决定比赛走向的前期补刀

无论前期的卡兵情况如何，之后的每一次补刀都十分关键，尤其是反补，倘若你反补了一个近战小兵，而对方又是远程英雄的话，那他只能吃到18点经验，正常情况下，一个近战小兵有62点经验值。比对方更快的到达3级，将会进一步扩大前期的优势。



在前5波兵都在近卫高地结束争斗之后，兵线也不自然地往前推进了一些，X的冰MM利用一次兵线上的优势，准备和我的卡尔来拼命。739血量的卡尔对上568血量的冰女，除了兵线上的些许优势外，此时小规模冲突没有对战局造成任何影响。只不过让我验证了5树枝裸吃喝出门的卡尔，完全不虚于对面的冰MM。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



牢牢的控制住兵线，尽量让每一波小兵都在己方高地上，不仅方便自身的补刀，而且也会让对手不敢有太大动作，万一吸引了塔的仇恨，那也只能乖乖的交出身上的补给品了。

游戏时间进行到4分钟的时候，我发觉X居然把鸡变成鸟了！个人觉得前期的这200块的资金投入，完全有些浪费，尽管鸟的速度比鸡快上了N倍。



假腿是个好东西，谁用谁知道

凭着补刀上的优势，成功压制了冰MM半级。等级和血量的优势，也让我有资本冲上去与冰MM亲热一番。拥有3级冰元素，回血那不是一般的快。和平地度过了2分钟之后，小规模的碰撞再次发生。飓风+急速冷却+平A，直接把满血的冰MM打成了半条命。在吃完了身上所有的树之后，冰MM也勉强回到了满血状态，而我则在7分38秒补出了假腿，继续轮番压制。



意外的FB

3条小狗和1个男巫组成的天灾兵线让冰MM的内心燃起了一股火，想趁机拿我FB，只不过，7级1062血量的卡尔有点皮糙肉厚的感觉了。急速冷却+平A+飓风，见红了！X不知何故，并没有想着回去泡泉水，而是继续赖线。我见有机会拿FB，毫不犹豫的砸下一个火球，FB。





打钱！继续扩大优势

本就处于劣势的冰MM这么一阵亡，直接导致了卡尔在线上肆无忌惮地补兵，趁机做出了精气球。而复活后的冰MM此后打的有些保守，也许是忌惮于卡尔的cambo，始终与我保持着近1000码的距离。

塔下、兵前、英雄攻击下的一次反补更是振奋士气，同时也让X更加谨慎。既然无从下手，那就规规矩矩的打钱。20分钟，被冰女强力的技能压制成黄血之后，果断回泉水，顺便做出了蓝杖。

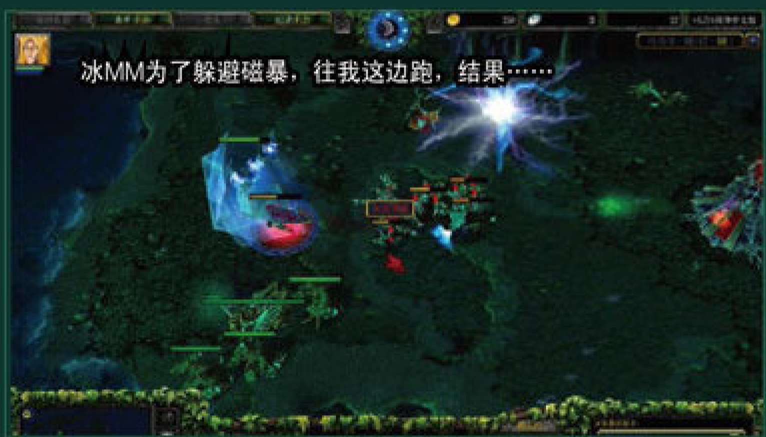




有了蓝杖，想杀谁就杀谁

在有了蓝杖后，TP到前线，飓风+磁暴的cambo让X的冰女为了躲避磁暴，居然走向了我，不得不说，这是一个重大失误，重复着FB的步骤——急速冷却+平A+火球，2血，顺便带走了一塔。可以说基本胜券在握了。









丧失斗志的3血

X复活之后，选择冰封我后往我身上砸冰雹！这么暴力的行为自然不能为我所容忍，神技急速冷却再次发挥其imba的控制能力，3血！比赛也就此结束。





作为编辑部仅存的少数几位打DOTA的小编，在经历了首次遭遇战之后，也已基本摸清对手的打法和水平，尽管小编我略胜X一筹，不过用卡尔赢了冰女并不是什么值得骄傲的事。尽管编辑部的众位前辈们对DOTA已无大爱，但作为广大读者玩家的你来说，喜爱DOTA不需要任何理由，正如小编我一样。最后，也欢迎有兴趣的朋友前来切磋（记住，是切磋，大神就不要来虐小编这样的菜了，我会伤心的，嗯）。至于联系方式神马的，还得看各位对DOTA的热忱度，让我决定是否公布出来，好了，本期编辑部DOTA第一弹到此结束！



在于智慧的较量

战锤40K 2V2 对抗性战报

前言

战报选自我的解说视频之一。至于为何选择2v2而不是1v1。一方面我更善于解说和玩2v2，另一方面我觉得2v2才能体现出这个游戏的最佳娱乐性和战术性。3v3娱乐性更站上风。1v1则更多的比拼操作。而2v2在于智慧的较量。

对战预科班

基本概念

1.掩体：游戏中的掩体分两种，绿色掩体和黄色掩体。绿色掩体就是那些比较结实的石头堆，水泥矮墙，以及大个的铁栅栏等。在绿色掩体后受到的远程伤害仅为平时的百分之20强。而黄色掩体则是那些不怎么靠谱的铁丝网，树丛之类。只能降低百分之30左右的伤害。因为掩体的存在，使得游戏中抢先抢占掩体防守一方具有对射的优势，对方近战企图接近你也得先绕过掩体，后面所述的超重甲单位和载具除外。另外对一个地点使用某些技能（如绿皮战争老大愤怒碎片带来的冲锋），可以人为制造出弹坑，也就是掩体，大多制造出的是黄色掩体，但如果对一个地点反复进行轰炸，炮击，也是能做出绿掩体的。

2.撤退：俗称X(念叉)，因为他的快捷键是X。遇到情况不对或者拼的快挂点了，可以按X，单位就会撒丫子往家狂奔，而且不接受任何指令直到到家。一旦开始撤退，单位的移动速度会增加，直到一个峰值，而收到的远程伤害会减少百分之75，但受到的肉搏伤害会翻倍。何时撤退，如何解决撤退的单位也是游戏中一个永恒的乐趣。

3.小队：战锤中的单位是以小队为单位出现的（英雄除外）。以星际陆战队的战术小队为例。制造完毕后，一个单位中包含3名士兵。3名士兵公用一个血条共1050HB，但每人都有各自的血量。而他们的攻击力也是单独计算。也就是说有可能会出现战斗中减员，而造成输出降低。如何吸收更多的伤害而不造成减员是区分高手与新手的一个分水岭。

4.载具：战锤中的载具具有独特的装甲类型。载具甲受到大多数1本普通单位得伤害仅为百分之一。步兵打爆装甲车的事基本不会出现（某个载具只剩下血皮还是有可能出现那百分之一的）。反载需要专门的反载武器，而这两种东西都在2本出现。这造成升2本的时间尤为重要。

5.如何取胜：战锤并不是以歼灭对手为目的（虽然有此模式但少有人用）。而是占据胜利点。地图一共3个胜利点，如果你攻占点数为2:1，对手的点数就会以每秒1点的速度下降。每人初始有500点，被减到0者为负。

6.压制：每个单位有一个士气值，部分单位有能打击士气的攻击（最常用也是最典型的，重武器小队），士气降为0后就会进入被压制状态，在此状态下不仅爬得比蜗牛还慢，射击速率也会降为原来的1/3。但肉搏攻击速率照旧。

7.肉搏：每个单位都有肉搏攻击和远程攻击两种模式。不同于星际2的只是个动作，战锤中这两种攻击可谓天差地别。一般远程单位都是肉搏无能者…而肉搏单位手上象征性的小手枪连大象大的靶子都打不到….

8.资源：游戏中没有采矿，增加为每秒增加，初始会给予一个基础值，在你占领资源点和电厂后会增加。所以游戏说的直白点就是砍人抢地盘。

9.地图技能：每当你干掉或是损失一个单位的时候，除了经验还会给敌我双方提供红点，用来释放地图技能，地图技能种类多多，各个英雄都不一样。

常用缩写

SM：别想歪了…这个SM是space marine，星际陆战队的简称，也名星际战士。人类精锐中的精锐，2心3肺的装甲肌肉男。

ED：Elder也就是灵族的简称，宇宙精灵族，优点在于机动性。

Chaos：混沌星际陆战队，反正就是一帮叛变的，不干好事的SM……

TSM：星际战士战术小队，拥有多种换装，能适应各种战斗，但是要花钱的……

HB：所有架设重武器小队的简称，拥有压制能力，高攻，需架设时间，身子骨单薄。ED的HB一般简称平台。绿皮的叫贼小子

ASM：星际战士攻击小队，飞天电锯杀人狂，欺负远程单位和HB用，非专业肉搏，但皮糙肉厚。

CSM：参考TSM，不过他们换了装就没法变了….

APO：SM3英雄之一，药剂师。游戏中头号奶妈。

PC：Chaos3英雄之一，瘟疫武圣。Chaos的防守型英雄，爬的慢。

VP：胜利点，上面有提到。

GU：守护者，ED的基础作战单位，身子骨单薄，但技能多多。

T：终结者，SM终极单位之一，反步兵优秀。SM3本作战的骨干单位。

胖子：瘟疫大魔，Chaos的终极单位。没有之一。特点，千万别放近景看他…

大蛋蛋：ED的幽冥君王，步行机甲。因为他的脑袋形状得名。

小蛋蛋：ED的幽冥护卫，强力步行炮击兵种，短腿高攻怕肉搏。

wrap投掷：战巫招牌技能之一，可以将对方步兵拉离原来位置。

无双刀：战巫招牌武器，反肉搏群威力巨大。

剩下的单位就不是英文简称，而是中文直呼名字。需要解释的我会在战报中讲解。

蓝方：PC+先知（强力辅助英雄）组合。
红方：Resrevedboot（后面简称Boot）我所操控的APO与snow wolf lily（后面简称狼）所用的战巫（本场MVP，反步兵群专业户）。

开场大家各翻各的点


赶走GU战巫立刻掉头闪人


一枪一杀

两个ED第一组兵都是女妖（强力肉搏，高攻少血人多），而SM和Chaos都是做了自己的当家兵种TSM和CSM做开局。ED的机动性让他们都比队友翻的稍微快一点。双方在中间VP展开第一波接触，虽然蓝方先知先占领了掩


这幅图可以看出炮台的射界，而APO的ASM正在建造

体，但TSM仗着自己皮糙肉厚和后面的大奶妈APO，义无反顾的顶了上去，这时狼的战巫也从旁边凑热闹，对面GU顶不住两面夹击直接被打回家，战巫占到便宜以后立刻回避对方女妖。初次接触就


ASM冲入敌阵

占了便宜，APO和战巫拉起两家全军直插对方电厂区。而PC却只有一队CSM处于前线，PC本人则带着邪教徒欢乐地在红方家里偷资源点。正面兵少，先知只能稍作拖延，APO的TSM见状直接升级了喷火枪，开始烧电。对于建筑甲的电厂，火焰TSM有特效，不用一分钟就能把对方电厂烧的光秃秃。而PC则是奔着红方家


追击TSM的蓝方被手雷炸中

中VP而去，把拆电工作留给了邪教徒。随着PC的第二组CSM走出基地，蓝方准备赶走家门口正在烧杀抢掠的强盗，而狼则做了一组游侠来驱赶拆电的教徒。

回到正面，先知带着升级好装备的女妖和双CSM反身杀出，APO烧光电厂不再恋战，掉头撤退。PC则在红方家


追击的女妖与补位的HB

中VP处修建了炮台，看来是要占三点压制VP点数。（VP2:1每秒掉1,2:0每秒掉2,3:0每2秒掉5）。红方的游侠隐形侦查发现炮台后立刻改走中间，全军前往中场VP，而蓝方也集兵在此，迎来第一次团战。两组CSM抢先对APO的ASM开火，ASM也毫不客气，抓起电锯一个飞踹直接冲入了敌阵。手雷与爆弹交错，链锯与能量剑对砍，一阵武打大戏之后，ASM和蓝方女妖双双回家，而狼的女妖仍然完好无损，眼看就要扩大战果，对方平台补位完成，将这场战斗又拖回了均势。但由于蓝方战线被大大后压，让封锁红方VP的炮台的屁股露了出来，TSM抓住机会，捅了炮台的菊花。而


炮台和电厂是一种护甲，烧起来飞快

Chaos援军来晚一步，只能眼睁睁看着炮台灰飞烟灭，在吃了GU一颗完美位置的手雷之后也只能脚底抹油，开溜为上。

强力的纳垢祝福 更强力的无畏


无情打击释放瞬间，Chaos全军被击倒


队长教徒脚下的绿光就是祝福的标志，可以看出这时Chaos的整体血量正处于明显劣势

这时双方2本开始升级，反观战局，红方以200点VP的代价换来了资源与电力的少许优势，双方算是平分秋色。双方补齐兵力再战，Chaos出来直奔红方资源侧，虽然资源点没有电厂那么重要，但也不能让对面随便拔来拔去，APO纠集全军，准备给Chaos来个迎头痛击。双方在中位电厂处接战（所谓中位电厂就是那种在地


随着教徒的一个自爆，局势被彻底颠倒了过来

图中间，不好守也不好开的电厂。）SM靠着新升级出的ASM的队长的一发漂亮的无情打击取得了优势。但Chaos还在默默忍耐。一阵缠斗后，Chaos丢出了杀手锏。纳垢的祝福在队长教徒脚下显现出来（纳垢祝福：PC2本地图技能，在被祝福的单位死亡时，治疗友军单位和伤害及击退周围敌方单位）。随着教徒的一个自爆，局势被彻底颠倒了过来。等SM想起撤退时，ASM已经在劫难逃，惨遭灭队。此战过后，


两面夹击的斧头帮

Chaos士气大振，两组CSM齐刷刷的掏出了小斧头，誓要将近战进行到底（升级了K印，也就是近战装备）。在两家肌肉装甲男打得正high的时候，两家ED也没闲着，双方除了英雄不同其他都一模一样，而狼靠着先行降下的战司和其所附带的4颗手雷炸飞了先知的游侠和平台（双双灭队），大捞了一把。（1本资源优势的体现）

虽然双方各有一家捞足了便宜，但APO ASM的损失严重程度远大于先知的游侠平台，即使补出了HB，也无法应付两队斧头帮的两面包抄，中场失守。而先知一个精彩的提前量手雷则报了平台与游侠之仇，将狼的女妖灭队。对方3队肉搏蜂拥涌进了红方电厂区。挡在他们之前的只有兵力单薄APO。APO一路后退，总算是将对方女妖引诱进了重火力打击区，将其赶走。虽然女妖被赶走，先知带来了新的增援，小蛋蛋赶到了前线。将只剩下远程部队的狼堵在了家里。在忍气吞声了很久之后，SM的2本最强单位无畏机甲（也是最贵…）终于赶到


前有女妖后有手雷，在劫难逃

了战场，而APO的侦察兵也偷取了中场VP，以免VP丢失过多。对方的纯肉搏阵容完全被无畏克制，而战巫也拿出了无双刀，两下一夹，Chaos瞬间溃退。而ED主力扔在坚持，无畏和战巫则联手起来打击ED。

虽然ED也补出了步行机甲幽冥君王，但无奈此时所有步兵已经被全数击退，只得后退再做打算。趁着这段时间，APO抓紧机会回复实力，重新做出ASM。而战巫


小蛋蛋齐射！可以看到上侧电厂已被对方翻掉

和对方chaos则升级了3本。2本对方凭借地图技能和肉搏一波打出了相当的优势，再度拉大了VP优势，并影响了我方电力。但此时

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888


战巫闪电释放


无畏之所以被称为无畏的技能，群体击倒加击晕

肉搏单位已经被完全克制，只能先入3本制造终极单位。中场一波交战，无畏成了APO部队的支柱，对方祭出了纳垢祝福也未能拼掉无畏的最后一滴血。而大蛋蛋也被ASM的热熔手雷配合光枪干掉。看起来蓝方十分不利。但Chaos的终极单位，大不净者已经快要召唤完毕。狼追击的战司报告了大不净者的到来，红方集合全军，准备背水一战。


无法打掉最后一点血，无奈撤退

Wrap投掷无限连 另外一边干胖子


严阵以待

对方仗着终极单位大胖子超高的血量，并没有采用开战一开始双面包夹的战术，而是傲慢的单独直奔我方阵地而来。迎接他的则是我方镭射HB的当肚子一炮，ASM反身丢出热熔炸弹，双减速把胖子牢牢钉在了原地。而对方辅助步兵的注意力则被冲入敌阵的战巫一人所吸引。看似战巫孤军深入属鲁莽之举，但此时他已身披???战甲（俗称无双甲，受到一定伤害后充能完毕，进入无敌状态，20秒内所有技能CD为1秒，且免疫所有伤害，但也贵的吓人），手持无双刀，腕套投掷腕轮。在对方肉搏群发现战巫进入无双状态想离开时则被投来投去，完全无法支援到自己的大魔。

这时对方完全形成了一个前后分割，首尾不能相顾的局面。少数离开战巫的步兵则成了填油战术，被挨个击溃。等到终于战巫无双时间已过，大魔已经被打成了半残。见大魔血量不足，蓝方步兵拼命掩护其撤退，而红方的APO，无畏和ASM则拼命追击。在离开了镭射HB和光枪的射程之后，大魔反戈一击，拼掉了残血的无畏，又使用了？？技能，瞬间干掉了APO，ASM也被女妖撵走，看似就要以5HB的血量让大魔逃走了。而这时狼的战司一个飞跃，跳了过来，与此同时APO也启动了地图技能，复活了自己。随着PC玩家一声惨叫，大魔轰然倒地。对方的掩护的步兵无奈之余只得把气撒在了刚刚爬起来的APO身上，APO不幸被第二次砍翻。虽说如此，红方也获得了巨大的优势，此时终结者降下，稳固了中场VP，而ED的战神也快建造完毕，看似胜券在握。


混沌大不敬者被击杀

蓝方并没有因为胖子的阵亡而放弃，因为VP这时才被拉平，他们还有时间。他们迅速调整了思路，重新打起了声东击西的游击战，并成功干掉了APO的镭射HB和ED的光枪。看到对方双反载全灭，自己战神和tank又已经在建造，似乎又重新燃起了获胜的希望。而此举彻底激怒了APO，再把中后VP的防守转交给ED之后，APO带领终结者和全军，强行攻占了蓝方最后的VP。虽然此时混沌坦克和战神都已出现，但此时蓝方的步兵已经顶不住T的强大输出。开点的单位被秒杀。而战神的大技能则被APO开地图技能无敌5秒顶掉。3点强压之下，100点在短短50秒内被消耗殆尽。蓝方或得了胜利。


落单的HB被女妖击杀


wrap投掷+无双刀，战巫一人牵制了对方步兵全军


被群殴的大魔


胖子反打击杀无畏


战神力劈华山，APO开技能顶掉。那个死掉的是对方企图开点的先知。

专微栏



章老师 念过几年书，尘世中一个迷途小书童
太狼 电攻新人，喜好不明，兴取向不明
P羊 温柔娴淑，勤劳奋进
肥龙 好写文章，因为没钱，愤世嫉俗
贪睡猫 宅男始祖
Samtown 著名帅哥，女读者众多
朱朱 “非”资深编辑，擅长占卜星象

TALK 时政/游戏/体育/阅读/娱乐八卦/电影
POLITICS/GAMES/SPORTS/READING/GOSSIP/MOVES



编：章老师
微博地址：
http://t.qq.com/skylaker

骑士≠步兵+马

一个骑士发展史

■ 特约作者：电攻养成班·黑骑士

骑士是世界军事史上一个比较特殊的产物，自从法兰克帝国的宫相查理·马特宣布实行采邑制改革后，这个集军事、政治、思想、文化等诸多元素于一身的特殊产物就正式登上了历史舞台。中世纪时战乱频繁，各诸侯国都需要一支强大的部队来维持封建割据战争的需要，一般的步兵是最基本的，但还有一种更强大的部队，那就是骑士。



中世纪骑士

供养骑兵

要想供养一名骑兵，首先要提供盔甲马匹，甚至还有武器，而且你还得给他训练，不然连骑马都不会你算哪门子骑兵？而这些对于当时以百甚至以十为单位计算年收入的国王们几乎是不可能实现的事（中世纪的国王都很穷，虽然他们是国王，不过连年的战争加上教会的收割让他们富不到哪去），而骑兵又表现出那么强大的力量，怎么办呢？这时查理·马特想了个点子，那就是著名的采邑制度。在采邑制度推行开后，各国君主们供养骑兵的负担就不在他们的肩膀上了。君主们规定必须要能养得起马，并自备武器才能成为骑兵，并把骑兵给改了个名字，叫做骑士（呃，其实从某种意义上来说重骑兵才叫骑士，轻骑兵还不算……）。当时的钱还是很值钱的，如果哪家有一头牛的话那么他家就算富有了，而要想成为一名骑士，你家必须有大约32头牛……所以骑士一般只有富人才有资格当，而当时的富人就只有贵族了，所以骑士也成了贵族的代名词。

咸鱼翻身

不过要想成为骑士还有另一种方法，就是去骑士家给骑士当小弟，小弟的名字就叫扈从。扈从很辛苦，每天天不亮就要起来为骑士准备吃的，还要伺候骑士起床，做一些杂务，有客人来时还要接待客人。晚上睡觉前还要检查防御，比如看大门关没关好，士兵到没到岗等等，做完这些才能睡觉。打仗时还要跟在骑士后面，如果骑士的矛断了要给骑士送上新的矛，扈从一般不穿护甲并只拿短剑，所以扈从的伤亡率一般很高。如果你在骑士家呆的够久或者你很讨骑士的喜欢并且你作战很勇敢，那么恭喜你，你翻身做主人了，你将会被封为骑士。一般会在和平时期封骑士，也有在战场上封的。封骑士也有讲究，受封前一天晚上要洗澡，洗完澡穿上白麻布衣服后就跪在耶稣像前忏悔，直到第二天早上。仪式开始后神父会给你撒上圣水，然后由你的领主用一把受过祝福的剑在你的肩头轻拍几下，之后这把剑就将赐予受封者，整个仪式也就完成了。其实本来也没这么麻烦，只不过是教会在看到骑士的作用后认为骑士应该是作为护教的武力而要向教会效忠，于是就在封骑士的仪式中加进了这些麻烦事。这也从侧面证明了中世纪时教权要凌驾于王权之上。在即将发行的《模拟人生：中世纪》中，我们可以体验到如何成为一名骑士。《模拟人生：中世纪》给我们营造了一个庞大的中世纪环境，从中可以体验到从扈从到骑士的生活，当然也可以体验到扈从们生活的艰辛与成为骑士后的喜悦，成就感也油然而生。



全副武装

骑士的装备一般非常精良，全身覆盖厚达15mm的铸造板甲，头盔也是铸造而成，那时的头盔可不是用头顶着，而是用支架撑在肩上，因为不这样的话你的脖子会咔嚓一下断掉。并有可翻转的面罩以保护面部。甚至马匹上也有一层较薄的板甲以保护马匹。一套这样的板甲重约1.5吨，这就要求马匹的承重能力必须非常好，否则你会把马压死的……板甲的内部一般穿锁甲，内衬是舒适的棉布护甲，否则你会很难受。骑士一般爱用长矛。长矛一般由栎木制成，长度约为5-



骑士所使用的盾


中世纪板甲


中世纪锁甲

6米并有圆形护手。骑士也佩剑作为近身武器，剑也是一个骑士的象征，如果骑士违反了骑士守则，那么就会把他的佩剑折断并逐出骑士团。剑一般以精钢制成，剑柄处有护手，护手一般与剑身呈十字形，象征着十字架。骑士喜欢把剑柄装饰得非常漂亮，并会在剑柄里放一些圣徒的遗物，比如头发、血块、指甲之类的，他们希望能借此获得保佑。骑士一般还配有盾。盾的形状不一，起初的盾就是步兵用的小圆盾，但这种盾防护能力实在有限，于是就出现了骑士用的盾。有鸢盾、塔盾等，这些盾让骑士的防护能力大为加强。同时也为盾徽的出现提供了平台。盾徽是骑士在战场上用以识别友军的标志，其大多以自己家的徽章作为主体，常见的盾徽有狮子、鹰等。武器装备这一项在诸多以中世纪为题材的游戏中得到了很好的展现，其中最著名的当属《骑马与砍杀》。

东征？不过是个掠夺的借口

之前说到教会认为骑士应该为教会效忠，所以他们在骑士的受封仪式上加入了很多具有宗教意义的程序，还有另外一件事最能体现这一点，那就是著名的十字军东征。一般认为最初的十字军东征是教皇乌尔班二世发起的，但事实上在第一次东征之前，有一支由农民、破落骑士、中小贵族所组成的一支约数万人规模的军队就已经开始了东征。但这帮倒霉蛋只是一群乌合之众，他们在还没达到圣地耶路撒冷之前就已经被阿拉伯人全歼，连圣地的影子都没看到。不过这事与十字军东征也有关系，他们都是受到教会的蛊惑，认为那全是黄金、女人，只不过他们太过于急躁，没有耐心去等大部队，认为人多后会影响自己的分赃，于是就先于大部队出发最终获得了团灭。在这事不久后，第一次东征就开始了。十字军们一路向东，在到达尼凯亚等城时遭到了阿拉伯人的顽强抵抗，在付出了极大代价后终于打通了通往耶路撒冷的道路，不久他们就抵达耶路撒冷。在经过数天的激烈的攻城战后，十字军最终攻陷了耶路撒冷。他们在耶路撒冷大肆烧杀掳掠，之后就按欧洲的模式建立了大大小小的王国，博杜安一世为耶路撒冷国王。直到1151年拜占庭人被逐出小亚细亚半岛，第一次十字军东征才正式宣告结束。第一次十字军东征是唯一一次胜利的十字军东征，后面五次均以失败而告终，在这就不细表了。其实十字军东征说是为了夺回圣城，但它只不过是一个掠夺的借口，从对耶路撒冷的洗劫可以看出其实十字军们并没有把这座所谓的圣城看得太重，他们认为自己拿的金银财宝更重要，所谓的夺回圣城其实就只是一个可笑的借口而已。在著名的游戏系列要塞中也有一个以十字军东征为主体的资料片（姑且叫资料片吧……），它就是《要塞：十字军东征》。要塞系列的素质向来不错，《十字军东征》也不例外。《十字军东征》中给我们展现了一幅宏大的中世纪背景图。从罗马到耶路撒冷，十字军的东征路线几乎都有涵盖，里面也有东征中的重要战役，包括尼凯亚攻防战、耶路撒冷攻防战等重大战役。游戏也为我们展现了中世纪的作战方式，包括步兵战、骑兵战、攻城战等。想体验《十字军东征》的同学可以去尝试一下，相信《要塞：十字军东征》会给你一个完整的十字军体验。


东征之路

没落的贵族

在夺回圣城后，教会组建了骑士团。著名的三大骑士团分别是：医院骑士团、圣殿骑士团和条顿骑士团。医院骑士团和圣殿骑士团组建的过程差不多，只不过医院骑士团最初的成立目的是为了救护在战场上受伤的士兵，而圣殿骑士团则是为了保护去圣城的朝圣者不被沿途的强盗袭击而组建的。最终这两个骑士团的下场也不那么令人满意——医院骑士团被解散；圣殿骑士团更惨，他们因为经营金融业而累积了大量财富，但可惜他们不懂得财不露白的道理，他们的财产被法国国王看上了，在与教皇勾结后，法国国王大肆捕杀圣殿骑士团成员，成员们大多被处以绞刑或火刑，最终消失于历史之中。相比之下，条顿骑士团的日子就好过了许多。条顿骑士团是一支基本以德国人为主的骑士团，他们与医院骑士团信奉的是同样的教条，但它还是以战斗任务为主，在帮助了波兰的康拉德公爵打败普鲁士人后，条顿骑士团获得了他们的报酬——封地。他们在封地上建立了自己的公国，国王为他们的团长，至此条顿骑士团发展到了顶峰。但之后欧洲各国君主对这股新发展的势力抱有疑虑，开始打压条顿骑士团，条顿骑士团日子就开始不好过了。随着时间的推移，农民们开始不满于骑士团的横征暴敛，同时对外战争的失败让条顿骑士团处于内忧外患的境地，路德的宗教改革也使得骑士团内部产生分歧，直到拿破仑宣布入侵德意志并明令禁止条顿骑士团时，骑士团开始改组，并将名字换成德意志骑士团，现在他们是仅存的唯一一支骑士团，而他们的主要任务也变成了照料老人等需要帮助的人，但这个结果已经比前面两个骑士团要好上太多了。



杂文选

编：章老师 微博地址：http://t.qq.com/skylaker



关于“仙剑奇侠传”的那点事

如果，你如我这般迷恋仙剑，迷恋那个年少轻狂的逍遥哥哥，迷恋那个宛若仙子的灵儿妹妹，迷恋那个刁蛮的紫衣千金，迷恋那个恍若梦境、桃花胜雪的仙灵岛……那么，你一定懂得，它，陪我走过十五六岁的懵懂，走过十七八岁的轻狂，走过十九二十的梦想，直至如今……

这回忆，已然变成一种感觉，最初的感动，最深刻，教人最难忘记，却是最不舍忘记……夜夜入我梦的大片灿烂桃花，对江湖的神往，年轻的冲动与不安份，为之疯狂的心动，朝思暮想的痛……

有时，甚至觉得，我应该就是李逍遥，若不是，我又如何能有这么深刻的感触，初入桃花岛，偷窥灵儿洗澡，初见时的惊艳，成亲之夜的誓言，血染桃花的悲戚……这一切，曾在我梦中反复出现，而每次，总会有身在其中让人窒息般的忧伤缠绕，无奈我怎么也看不清是个怎样的悲伤结局……

——摘自lei蛋蛋の小小梦的《关于“仙剑奇侠传”的那点事》

怀念大学里的那群狐朋狗友

在这两年大学里，我所做的只不过是画画画，写写诗，发发情，装装B。我也曾想过改变一下自己的生活，并努力地在改变中挣扎。我参加了学校各种活动，但从未拿过奖的我面对同学们的冷嘲热讽只有无奈地说道：走自己的路，让狗儿们说去吧！再说了，就算是狗咬了你，你还能去咬狗吗？与狗相咬，除了啃一嘴狗毛你又能赚到啥便宜。听说傻B都能开网店赚钱，于是我花掉了一年的奖学金，还打了三个月的工，另外吃了一个月的土豆丝，终于在我的艰苦努力下，成功地买了电脑开了网店，但最后电脑也沦落成了游戏机。

我的大学生活就在与这一群狐朋狗友一同慢慢地堕落着并习惯着堕落中结束了，没有什么跌宕起伏，没有什么波澜壮阔，有的只是无数的大学生共同走过的从好奇到认识到熟识到堕落的过程。

而对于自己的学校我们也骂过，也夸过，总之我们共同走过经历过。

在即将离开的日子里无限感怀，仅希望能永远记住这段美好的堕落时光。

——摘自华华博客《怀念大学里的那群狐朋狗友》



我想有间房，门朝大海，春暖花开，家中有碘也有盐，每天早上，坐在阳台，内穿孕妇防辐射围裙，外穿生化防化服，品着碘酒，擦着碘盐……

——摘自某人微博

1、成功的人不是赢在起点，而是赢在转折点。

2、人生没有如果，只有后果和结果。

3、人生就八个字，喜怒哀乐忧愁烦恼，其中喜和乐只占两个，看透就好了。

4、少年的时光就是晃，用大把时间彷徨，只用几个瞬间来成长。

5、蓝天下便是阳光；艰苦后便是甘甜；失败了就当经验；成功时便是灿烂。

——摘自天天语录微博

天谴

想必大家一定知道这个称号。得天谴称号的玩家，你们伤不起的，有木有！！！！！

刚刚接触三国杀的时候，一局侥幸获得了这个称号，具体怎么得的就不说了。因为这根本不是一个意外！！！！！

不是意外你们懂吗？

继续，好奇心的驱使，挂上了杯具的称号，接下来巨大的杯具出现了！！！！！

在接下来（是连续不间断的）三局当中，我分别选了不同的人物，然后有闪电的时候都挂了出来。

结果，三局之中，我都是被自己挂的闪电电死的！！！！！电死的！！！！！

从此我再也不挂这个称号了，这是不是三国杀里最诡异的称号？是不是？？？？？？是不是！！！！！



作为仁德爱民的刘备，他是继奸雄之后我比较喜欢用的一个主公。因为可以回血，还可以控场。

开始了，直接进入主题，最后剩下一忠一内。忠是吕蒙！！！！！几乎一直在克己。

反而，内一直在为我拼死拼活，完全不顾自己的生命安危，在所有反贼的鄙视之下，一直喘息到最后时刻。

对于如此忠贞不二的内奸，他博得了我百分百的信任。

杯具上演了，在我得到了神器连弩之后，毅然决然地果断不加思考地解决了忠臣！！！！！我空城了。

最后还苟延残喘的为了回血给内奸送牌……此处你可以鄙视我，但是最后主公胜利了。（我仿佛听见了忠臣们在天堂上对我的咒骂和反贼们在地狱对我的讥笑）

——刘备

你敢不敢给我一个连弩，或者是一个2以上的武器？敢不敢！！！敢不敢！！！

你为什么发给我一把红色的杀！！！！红色的！！！！红色的！！！！（没有闪）

——关羽

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

飞哥是需要爆发的。可是……

为什么发给我的是一把一打一堆的闪！！！！！你怎么不发给我一副闪呢！！！！！

有木有杀！！！！有木有！！！！！

——张飞

内心独白：我最恨的就是和郭嘉、刘备神马的做对手了！！！！！

此二人总是贱贱的，贱贱的。

你们说有木有！！！！有木有！！！！

——诸葛亮

作为一个专门利己的人。作为一个自私自利的人。

我强烈要求三国杀废掉+1马！！！！！或者+1马对我无效！！！！

——魏延



自幼贫穷，被逼的不负众望，惟能以卖血为生。

生命诚可贵，桃子价更高。

若为发牌生，两者皆可抛。

热爱生命，降低物价。

求桃！！！！！！！！！！

——郭嘉

在我巨大的控场之下，我发挥地尤为突出。我深深地知道我的同伙不能没有我。

在我用最后一张手牌废掉了巨大爆发的甄姬的洛神之后。

上天，无情的赐给了我一个闪电。

我想说，我死的鞠躬尽瘁死而后已。有木有我这么鞠躬尽瘁死而后已的！！！！有木有！！！！

——司马懿

八卦是水货

如果刚烈了，请抓紧时间治疗，否则后患无穷……

——夏侯惇

仿佛兮若司马无判定，飘飘兮若张角之无私。

你们懂的。

——甄姬

——摘自ㄣ北来北往ㄣ的《现实咆哮体之三国杀杯具集锦》

《出师表》白话版



你亮叔我有事跟你说几句：你爹出来混，半道上给挂了；现在地盘又分三块，益州好像咱也罩不住了，这世道眼瞅着要杯具了。但是你爹留下的保镖还很忠心，出去砸场的那些二杆子也都不想要命了，这些都是看在你爹往日给钱的份上，现在想报答罢了。

叔现在就希望你丫放机灵点，完成你爹的遗愿，让兄弟们也扬眉吐气；千万不要把自己当成不值钱的葱，把弟兄们的心给屈了。

你家里咱帮里，都是一起的，该批评谁该扇谁，一碗水端平；不好好干的，给咱整天惹事的，以及为人忠厚实在的，交给保卫科，该剁手的剁手，该发钱的发钱，这能说明你对大家都一样，你也不要偏谁向谁，让大家有亲疏之别。

小郭、小费、小董，人都实在，事情办的周全，你爹特别看得起，叔认为帮里的大事小情就交给他们；二杆子老向，性子好得很，人也猛地很，能打能杀，你爸说过"能干"，不行就提拔一下，叔觉得砍人的事就交给他，肯定能扩大咱的地盘，以后没人敢惹咱。

帮里开始为啥红火得很，还不是一直拉拢实在人，撵走没本事的，后来为啥被别人逼得走投无路，还不是身边都是一群光会耍嘴的，你爹每回跟叔扯闲篇的时候，胸口都能捶青。侍中、尚书、长史、参军，都是叔的拜把子，你一定要相信他们，咱发扬光大就有戏了。

叔本来是一个种地的，在南阳有一亩二分地，在这个人砍人的时代，叔不想砍人，只希望不被人砍。

你爹不嫌叔怂，三天两头的往叔屋里跑，问我如何管理帮派，我感激得眼泪哗哗的，从此跟着你爹四处砸场抢地盘。后来本帮被人火拼，叔死命硬抗，到现在已经二十多年了。

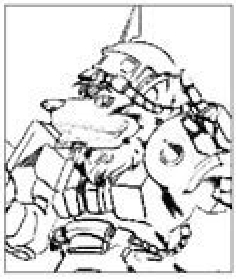
你爹知道叔精的跟个猴一样，所以挂之前把大事都交给我，自从换了你当新扛把子，叔天天睡不着，害怕把老大的心给屈了，所以五月份领着弟兄们开着船过了泸河，到那个鸟都不拉屎的地方，把该摆平的都摆平了。

现在南方没人敢胡成精，咱的手下也个个兵强马壮，应该好好让兄弟们放松一下，去个夜店啥的。再把中原打拼回来，把那些没良心的、耍奸偷滑的统统拾掇了，把咱那些长老级人物重新扶起来。这样叔也就对得起你死去的爹了。

至于啥事咋弄，好话坏话，就靠攸之、祎、允。这一回叔是去砍那些王八蛋的，砍不成回来你咋办都行。如果没人给你说好话，叔就找攸之、祎、允，还不信丫们能翻了天了。

你丫也应该好好的想想你爹的事。你叔我这里肯定很感激。行了，叔马上就要闪人了，眼泪哗哗的，都不知道胡咧咧了些啥东西。

——摘自单身农民博客"《出师表》白话版"



特约作者：电攻养成班·伊璐蜜

脱离鼠标键盘的体感游戏

编：太狼



体感游戏是一种通过肢体动作变化来进行操控的新型电子游戏，突破以往单纯以手柄、鼠标、按键输入的操作方式，通过无线手柄、摄像头等设备捕捉身体移动的每个细节，将人体动作映射到游戏当中，实现人体对游戏角色的操控，最经典的代表就是任天堂的Wii。由于Wii的成功，索尼与微软都研发了自己的体感游戏主机，国内也有一些厂商推出了自己的体感操作设备和游戏。



[发展经历]

体感游戏的发展是由电子游戏输入设备地进步展开的，而街机游戏可以说是体感游戏最大的贡献者。电子游戏最开始的输入方式来自于计算机键盘，后来衍生出的专业电子游戏机以手柄或操作台的形式来进行电子游戏内容。后来，随着科技进步以及增强玩家游戏体验的需要，相关的游戏公司开发出了专业化，特异化的游戏输入设备以及大型街机游戏项目。例如，最开始大家所熟知的FC(任天堂红白机)上我们玩到的打野鸭，打飞碟这种需要游戏光枪支援的游戏就成为了体感游戏的原始雏形。包括于街机中为大家所熟知的VR战警这种需要玩家手持光枪配合手臂，腰等肢体才能进行的游戏都可以理解为体感游戏的基础。



打鸭子


游戏光枪

[国外著名体感设备]



Wii

出品公司：日本任天堂公司(Nintendo)

时间：2006年11月19日推出

运行平台：Wii

Wii属于第七世代家用游戏主机，前所未见的控制器使用方法、怀旧主机游戏软件贩卖下载、无关游戏的生活资讯内容、运用网络的功能及各项服务等均为 Wii 的主要特色。‘Wii’听起来像是‘we’（我们），强调该主机‘老少咸宜’、能让全家大小都乐在其中的概念。名称中的“ii”不仅象征着其独特设计的控制器，也代表人们聚在一起同乐的形象。

美术：哈秋



PS Move

出品公司：日本索尼公司（Sony）
时间：2010年秋发售
运行平台：PS3

其全称是PlayStation Move动态控制器，新一代体感设备，它和PlayStation3 USB摄影机结合，创造全新游戏模式。PS MOVE不仅会辨识上下左右的动作，还会感应手腕的角度变化。所以无论是运动般的快速活动还是用笔绘画般纤细的动作也能在PS Move一一重现。动态控制器亦能感应空间的深度，令玩者恍如置身在游戏中！感受逼真的轻松的游戏体验！



Kinect

出品公司：美国微软公司（Microsoft）
时间：2010年6月14日正式发布
运行平台：XBOX360

Kinect是XBOX360体感周边外设的名字，随着其正式发布，还推出了多款配套游戏，包括Lucasarts出品的《星球大战》、MTV推出的跳舞游戏、宠物游戏、运动游戏《Kinect Sports》、冒险游戏《Kinect Adventure》、赛车游戏《Joyride》等。

[国内体感生力军]



FlingPC

出品公司：鼎亿数码科技（3DiJoy）
时间：2008年推出
运行平台：电脑（PC）、机顶盒（STB）

FlingPC 是鼎亿数码科技推出的flingpc体感游戏手柄第二代产品品牌，无需另外购买运行平台是其目前最强的竞争优势之一，将人工智能和物理运动力学技术有机地与开放式平台，如电脑（PC）、机顶盒（STB）结合，构成一个完整的“体验与互动”环境。

为了追求更好的游戏体验，FlingPC 专门建立了自己完善的体感游戏体系--体感游戏外设、体感游戏管理平台和自主研发的全3D体感游戏。笔者经过众多同类产品体验之后，纵观目前国内体感游戏厂商的技术实力和作品精良程度，恐怕无能出其右者。





I-dong

出品公司：泰山在线
时间：2009年
运行平台：PC、i-dong运动机

I-dong是全球首家体育在线运动平台，为热爱体育活动而因天气恶劣无法外出的朋友带来福音，满足你人在上海，却可以与在广州的朋友打乒乓的需求，距离不再是一同体育运动的阻碍。

[发展前景]

既任天堂之后，微软、索尼和国内都看好了体感游戏领域而推出了自家的体感操作解决方案。将来的游戏控制方式将都是体感的么？美国艺电（EA）总裁John Riccitiello并不这么认为。他认为体感操作仅限于某些特定题材的游戏，体感游戏应该属于一个“更加细分的市场”，“我认为我们应该关注的另外一个问题是，怎么样能够保证一个用户一直保持有充足的兴趣来支撑他每年都去买4到5个体感游戏。如果以我的家庭为代表，我有两个孩子，一个14岁一个16岁。当我们迷恋Wii的时候，我们特别喜欢摇滚乐队这个游戏。这种兴趣持续了两年，两年来我们的Wii几乎只玩这一个游戏。这对游戏开发商来说估计不是什么好事情。我们玩过Wii Sports，玩过摇滚乐队，再也没有第三或者第四个游戏了。而另外一方面，使用传统控制器的主机，我们的Xbox360和PS3，我们总是同时在玩3到4个游戏。经常有老的游戏被搁置一段时间又重新拿出来玩，也有新的游戏加入进来，这正是符合人们习惯的游戏方式。”“另外一点是当我在家里玩一个游戏，比如《荣誉勋章》，比如《死亡空间》或者《极品飞车》，经常不知不觉就会玩上3，4个小时。但是体感游戏，我恐怕我坚持不了那么长的时间。我认为在接下来的日子里，我们会看到Kinect和Move上的更加有趣的东西出来，希望能有游戏能够发挥他们更大的潜力。我的意思是，如果没有一把吉他，音乐游戏怎么样才能更加引人入胜？如果单凭借Kinect，我们怎么样去实现呢？”



■ 特约作者：风马牛

暗黑十年进化

编：小P羊

记得在那一年，盗版光盘还卖30元一张。笔者走进乌鲁木齐路上那家著名的盗版店，里面好几个老外在淘光盘，营业员小姐操着流利的英语。笔者怀揣着仅有的30元零花钱，买回一张满载着病毒的盗版光盘，回家塞进新买的电脑，装了一个名叫Diablo的游戏demo，从此一发不可收拾。依稀还记得，这个十几M大的demo一共就两关，只有战士这一个职业。操作很简单，一学就会。很快，Diablo正式版出来了中文名《暗黑破坏神》，一个名叫暴雪的公司随着这个游戏红遍了全世界。



古老的恶魔，暗黑的一代

[暗黑现世，影响深远]

这款赫赫有名的《暗黑破坏神》（以下简称暗黑）对后来的游戏产生了深刻影响。

1.暗黑是第一款只控制一个角色，并且角色始终在屏幕中央的45度角俯视的即时战斗游戏。这种设计的好处在于，有较强的代入感，始终只控制一个角色，始终在用他战斗。并且，45度角带来了比较好的视野，可以同时对付来自四面八方的敌人。

2.暗黑是一个以战斗为主的游戏，在暗黑之前，靠战斗就能让游戏好玩的，没有先例。

3.暗黑首创了需要不断换装备的成长过程。据暗黑开发组回忆，他们当时就是想设计一个不断换装备的游戏。而在游戏中mf（magic find，寻找魔法装备的意思，后来被引申为刷怪找装备）是游戏的最大乐趣来源。顺便提一句，其实PK这个词也来自于暗黑。当时在美服战网上，有人用作弊器在城里杀人抢装备，这些人被称为Player killer，简称PK。后来PK这个词被引申为一切玩家之间的战斗。

4.暗黑第一次创造了随机属性装备和相应词缀的概念。在一把武器上，可能会随机出现类似“敏捷+1”、“HP+20”这样的属



■ 暗黑1的装备和包裹在同一个界面中，装备物品很有质感

性，穿到身上实时产生效果。而这些属性会使得装备生成特定的名字。

5.暗黑首创了装备鉴定。未鉴定装备的属性是未知的，穿在身上也没有效果，鉴定后才会生效。

6.暗黑首创了怪物掉落物品爆在地上的模式。第一次真正展示了“爆”的感觉。杀死一个BOSS后，掉了一地物品装备，那种兴奋感是无与伦比的。

7.暗黑首创了联网RPG。玩家不仅可以像即时战略游戏那样在局域网联机作战，也可以连上暴雪的官方战网进行游戏。而世界上第一款网游《网络创世纪》（UO）在1997年才上市。



■ 暗黑1有战士、弓箭手、法师三个职业

[创新带来的推动效应]

后来的2D游戏、2.5D网络游戏，几乎全都继承了第一点和第二点，而几乎所有的网络游戏都继承了第三点和第四点。WOW之前的即时制网游则基本都继承了第六点，从WOW开始才流行翻尸体。从这点来说，暗黑是所有网络游戏的鼻祖。当然，这可能是很多新玩家所不知道的。有一次笔者在网吧看到有一个玩家在玩暗黑，路过的另一个玩家说：“又是一个抄传奇的”。

不久以后，暗黑1又出了资料片——地狱火。暗黑1一共有16层，4个不同的场景风格。资料片地狱火则增加4层，并且增加了一个武僧职业。地狱火中，装备的掉落率大大提升了，法术的门槛也降低了，用秘籍还能增加一个吟游诗人的职业。但是很山寨的是，这个吟游诗人长得和弓箭手一模一样，只不过可以双手都装备武器。

虽然地狱火做出了不少改进，但是玩起来却完全没有暗黑1那种紧张感。后来笔者才知道，地狱火不是暴雪做的，而是Sierra（雪乐山）制作发行的。



■ 吟游诗人和弓箭手长得一样



■ 地狱火的新关卡



■ 西游记：齐天大圣的画面

[硬盘永驻者——暗黑破坏神II]

暗黑2在暗黑1的基础上做了很多改进，并且也对后来的网游产生了深远的影响。

暗黑2提供了7个职业：亚马逊、刺客、男巫、野蛮人、圣骑士、女巫、德鲁伊。游戏的可重复性大大增强。场景也比一代扩充了很多倍，不再局限于地下迷宫。暗黑2不像1代那样，只能走路，而是提供了跑步的设定，跑步会消耗体力，体力用光了则需要休息。

这两点使得2代的战斗感觉和1代相比有了很大的差别。在1代中，因为不能跑步，人物的移动速度和怪物始终是一样的，一旦

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

美术：哈秋



■ 暗黑2提供了7个职业：亚马逊、刺客、男巫、野蛮人、圣骑士、女巫、德鲁伊

引了太多的怪，就很难逃掉，也就容易挂，于是必须小心翼翼，步步为营地探索。由于1代多半在地宫，地形复杂，并且有很多可以开关的门，常常可以守在门口，一夫当关万夫莫开。但是2代的开阔地形让这种战术无用武之地。

暗黑2装备的属性更多了，常常一件装备上有几十条属性。这使得游戏性大大增强。2代还出现了套装概念，同时穿戴一套装备，会激活额外的属性。这也是游戏史上第一次出现套装概念。

暗黑2增加了一种属性叫Better Chance OF Getting Magic Items，也就是mf概念，mf越高，就有越大的概率打到更好属性的装备。于是，追求mf成了游戏的终极追求：玩暗黑追求什么呢？答：mf值。要mf干什么呢？答：打好装备。这已经成为一个死循环，然而玩家们乐此不疲。

暗黑2增加了战斗中快速换装，这更为mf的追求带来了动力。怪物死亡的时候掉什么东西受到最后一击杀死怪物的人的mf值的影响，于是可以准备两套装备，可以用攻击力强的装备把怪物打到一丝血，然后换上mf值高的装备来最后一击。至今，绝大多数网游还不能做到战斗中即时换装，必须在战斗外换装。

暗黑2增加了赫拉迪克盒子的设计，只要按公式把物品放入盒子，点一下转换，就会变成新的物品。比方说：魔法小盾 + 1钉头棒+ 2骷髅 -> 刺盾。合成公式数量达上百个。这成了现在网游中的合成系统的鼻祖，几乎一切合成系统都由此演化而来。

暗黑2增加了镶嵌系统。装备上有孔，就可以镶嵌宝石、珠宝、符文。有多少孔就可以镶嵌几个。这又成为现在网游镶嵌系统的鼻祖。暗黑2甚至还有符文之语系统，把数个符文按一定顺序镶嵌上装备，还能产生额外的属性，符文之语数量又有数十个。



■ 和前作相比，暗黑2战斗感有了变化

暗黑2放弃了暗黑1用技能书学习技能的方式，第一次引入了技能树的概念，玩家每升一级就能获得一个技能点，必须按技能树的顺序学习技能。这又成为以后网游技能树设计的鼻祖。

暗黑2的武器装备种类繁多，达数百种，而且职业间武器是通用的，战士也可以拿弓箭，那么法师也能拿斧子。这却没有被后来的网游学习，因为——工作量。如果战士不能用弓箭，拿弓箭跑步、走路，拿弓箭射击，拿弓箭站着等动作都不用做了。如果游戏有8个职业，那么如果坚持通用性，工作量将增加8倍。但暴雪坚持了自己的理念。



■ 暗黑2套装代表：塔拉夏一套

[继承者暗黑3即将来临，已有致敬作品]

暗黑3和前两代不同，采用了3D技术，固定视角。据说对电脑配置较高。从画面上来看，暗黑3显然受到了《战神》风格的影响（PS：战神项目组也有2位从暴雪跳槽的员工）。从视频来看，战斗动作感更强，效果更酷。但是，画面只是一部分，游戏系统到底有什么创新，暴雪没有透露太多。好消息是，最近有新闻说，暗黑3有望年内上市。但是暴雪跳票的传统是众所周知的，但愿这次能信守诺言。



■《火炬之光》更偏向漫画风格



■ 功能多样的乾坤袋

暗黑2后基本告别单机转战网游，笔者发现，2010年，中国出现了很多自称暗黑系的游戏，从画面风格来说，《神鬼世界》、《魔界2》比较像暗黑的风格，但是打击感较差，系统也不太像暗黑。网易开发的《倩女幽魂》画面较明亮，但系统更像暗黑，装备属性和暗黑也非常类似，还有类似符文之语的设定，名叫"石之灵"，和暗黑2类似，《倩女幽魂》中石之灵也是终极追求，如果真的一身都是石之灵，就天下无敌了。不过目前好像还没有出现全身都有石之灵的玩家。据说，《倩女幽魂》是网易在2011年重点项目，是一款向暗黑致敬的网游，但愿它能成为今年网游界一道亮丽的风景。



小编版 重口味

■编辑：sky ■售价调查员：兔子

人靠衣装马靠鞍 你最想穿的游戏服装



从古代传教士装，星战的绝地武士装，到现在的刺客信条装都是我喜欢的类型，它们的共通性在于都自带一个帽子，一个足以遮住整张脸的连衣帽，为人低调略带羞涩的sky，不管是教室上课，公司排座还是影院看电影，都喜欢坐在最角落的位置，我能看到所有人，所有人未必会注意的位置。如果世人能够接受这套衣服上街且不会投以诡异的眼光的话，sky会选择入手这套服装，加以重新设计并引入现代元素，冬天有冬装、夏天有夏装，最好还有运动装。


风里来雨里去依然能保持服装洁白不容易啊

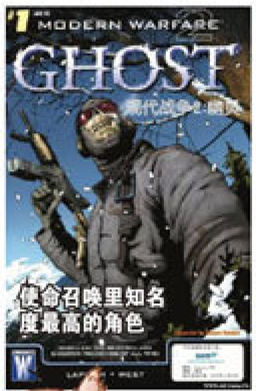


幽灵（Ghost）骷髅迷彩军服

出自：《使命召唤6：现代战争2》中SAS特种部队士兵幽灵



大家都知道阿汤叔是有军旅情结的，从最早的《盟军敢死队》到《反恐精英CS》再到《命令与征服》最后进入《使命召唤：现代战争》系列。其中给我留下最深刻印像的就是COD6里的幽灵（Ghost）啦！无论是从其矫健的身手，还是沉默的作风，或是酷帅的打扮，都是大叔幻想自己的原型。特别是他那个骷髅面具一度成为我最想要的装备（有可能会吓坏小朋友哦！）。官方还特地为他的故事塑造了漫画小说，使他成为了游戏里最闪亮的明星。希望更进一步了解这位英雄的读者请期待我们之后杂志中的“游戏英雄榜”和“漫游风”栏目。



使命召唤里知名度最高的角色



金闪闪

出自：《fate/stay night》中吉尔伽美什的服装



其实当我看到这个要求的时候我立马想到黄金圣斗士的衣服……这个老的梗是不可能的，大概。所以某猫选择这套衣服是有着比山还高比海还深的理由的，具体要说的话，估计要和你从盖亚意志到灵长类意志的概念为基础说上三天三夜也不一定说的完，所以某猫就在这里暂且将其概括为很实用的几个字——很值钱。好吧，说来说去又回到这个老梗上面了，不过没有办法啊，谁让某猫是这么诚实的人。况且据说这衣服的原主人运气不是一般的好，买什么，什么就兴旺无比，某猫要是穿上这衣服买上一本电攻的话！你说会不会……不过这衣服还真是真正意义上金闪闪，某猫觉得穿上之后走在马路上压力还真大啊。


很多人都误认我是黄金圣斗士



吉翁军少佐军服

出自：SD高达G世纪



这件少佐的军服，是身份的象征，他不像如今的军服那样华丽，也没有胸前那么多的勋章。但是这件军服将一个王牌机师的霸气完全表现出来，联邦军中的很多士兵只要一看见这件军服的出现，就回想起所罗门追击战中的噩梦经历，红色的斗篷、绿色系的衣服，这都为没有特殊涂装的机体增添了一份传奇的色彩。



后据不确定的统计卡多虽不是正规的ACE机师，但在一年战争中ACE的击坠数中排吉恩军的第11。比夏亚的击坠数还要高。这件衣服也被永远的保留在吉翁的军事纪念馆中。

美术：哈秋



也许有人觉得，P羊应该会喜欢一些哥特萝莉之类的装束，呃！其实某人的审美观一直偏向于简洁、明了。所以，选林克的服装那可就是大势所趋了，这不？一件浅绿色长袖衫，外套无袖小背心，出门可以当工作服，睡觉可以当睡衣！多么简单、舒适！（原来我骨子里这么懒……）

兔子估价 ¥290

林克的环保套装

出自：《塞尔达传说》中的林克的服装





一个风格的服饰两种做法

清阳太昭袍

出自：《仙剑四》中慕容紫英的服装



在耍《仙四》第一次碰到这个冷冰冰的白面小生时，这套清新脱俗的制服让我眼前一亮，作为蓝色控的我来说，看到任何蓝色的东西，都会瞬间对其产生一种好感。尽管在游戏初期，对这个外冷内热的紫英师叔甚是讨厌，但这并不影响我对这套衣服的喜爱。PS：淘宝价600RMB……还是瞻仰下，饱饱眼福就行。

其次，就是手背上那块料，太帅气了！搭配上敞口的袖子后，那种飘逸的感觉，一个字：赞！

再者，下半身尽管看上去被分成块状的长布条，不过通过腰间的一根束腰带，整合得异常潇洒、完美！迎风飘舞的样子让我无限遐想。

最后就是领口了。对圆领排斥的我在看到如此有型的竖立的领口后，强烈的好奇心让我想一探内部结构。

穿上如此有神秘色彩的衣服出门，必定十分拉风，谁送我件，必定每日三炷香叩拜！

兔子估价 ¥600



兔子估价 ¥689

黑暗的城市、黑暗的建筑才有黑色的骑士

喜欢的原因：

1. 黑色耐脏不用洗。作为一件要穿出去的衣服，这一点是非常重要的。

2. 自带大块肌肉外壳，穿上可以修身材。蝙蝠衣预先做好了一块一块的格子，把肥肉挤挤进去，宅男看起来就像肌肉男了。

3. 风格硬朗，式样经典，永不过时。男人的衣服，就是要深色、传统、低调。

4. 带有多种高科技：喷雾剂、蝙蝠爪、声呐、缆线发射器随时可以掏出来玩一玩。在某些版本的蝙蝠衣上，还有防火、防水、绝缘、防辐射等功能。装甲材质的可塑性非常高，可以当防弹衣。万一路上碰到坏人，这些就可以用了。

5. 多功能皮带。蝙蝠镖、电磁黏膜、晕眩手雷、烟雾弹、小型电锯。

6. 披风可以飞。蝙蝠衣的披风可不是摆设，既可以用来速降，也可以用来滑翔，差不多也就是等于会飞了。

7. 增强视听功能。蝙蝠衣的通讯功能和视频功能，应该也能用在娱乐上，作为一种耳目享受。

8. 其他扩展功能强。召唤蝙蝠车，蝙蝠船等。唯一的缺点就是把内裤穿在外面，和超人一个毛病。让人挺不好意思的。

蝙蝠衣

出自：《蝙蝠侠：阿卡姆疯人院》

此情無計可消除 才下眉頭卻上心頭

悲剧起源与中文RPG中的悲情人物



前言 玩了多年游戏，快乐的同时也不乏几多烦恼和感伤。究其原因，大概是赏够了煽情的剧本，看多了悲情的人物吧。

不知为何，我们中国人的思维方式好像总喜欢和悲剧挂钩。自从上世纪九十年代那一部“今生情尽空悲切，来世再续未了缘”的《仙剑奇侠传》开始，似乎便注定了悲剧在今后的中文游戏，特别是RPG游戏里的大行其道。

于是，随着游戏的逐日递增，一出又一出催人泪下的剧本，一个又一个令人扼腕叹息的人物，便如雨后春笋般悄然诞生。因此，我们总能看到不少神经脆弱的少男少女，面对电脑荧幕中那一幕幕悲欢离合凄然泪下的面孔。

时至今日，哭得次数多了，神经也就变得麻木了。不过，思绪偶尔游转之际，却也仍会想起记忆中那些微微泛黄的纷乱片段。

古希腊：悲剧的源起

从古至今，悲剧都是以戏剧中人们与现实之间不可调和的冲突，及悲惨的结局构成基本内容的作品。悲剧素来以伤痛的结局，来揭示生活中的无奈与罪恶。引用鲁迅的话：“悲剧即将人生有价值的东西毁灭给人看，从而激起观众的悲愤及崇敬，达到提高思想情操的目的。”

悲剧是戏剧的主要体裁之一，世界最早



受老鹰啄心的普罗米修斯是希腊悲剧中的代表人物

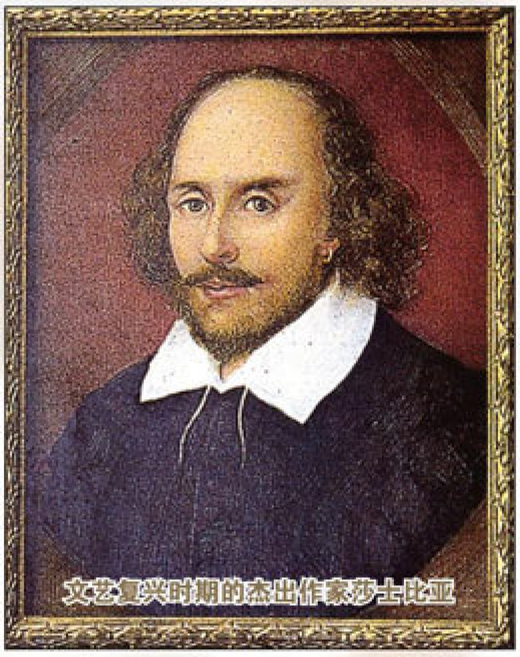
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

的悲剧是希腊悲剧。如著名悲剧家埃斯库罗斯的《普罗米修斯》便是个极好的例子。埃斯库罗斯被称为“悲剧之父”，欧洲文艺复兴时期，以莎士比亚为代表的戏剧家们曾把悲剧艺术推向了高峰。

古希腊悲剧是整个西方戏剧的起源，悲剧是最古老的戏剧题材。说起悲剧的起源，是由古希腊酒神节祭祷仪式中的“酒神颂歌”演变而来。古希腊的悲剧之所以称为“悲剧”，主要便是因为其中蕴含的主题是“命运”。古典悲剧让人感受到的是庄严与崇高，而不是一味的痛哭流涕。

在悲剧中，主人公不可避免地遭受挫折，受尽磨难，甚至丧失生命。但他们合理的意愿、动机、理想、激情却预示着另一种胜利及成功的到来。亚里士多德曾对此作过如下定义：悲剧是对一个严肃完整，有一定长度的行动的模仿；它用的是语言，具有各种精心雕琢的装饰，各就其位用在戏剧的各个部分，通过引起怜悯和恐惧使得这两种情感得到净化。

悲剧通常由四因说构成：即质料因；形式因；动力因；目的因。也就是说：悲剧的材料为雕琢过来的语言；形式为人的行动；动力为对行动的模仿，目的则为激发人类的怜悯和恐惧之情。



文艺复兴时期的杰出作家莎士比亚

悲剧的表现形式

悲剧的类型可以从不同的角度进行区分，悲剧题材的演变要比其他体裁更为明显。古希腊悲剧的主人公多是超凡的神祇和王公贵族，在悲剧冲突中表现激烈的情感、超人的意志和不朽的精神。

在戏剧史上，根据悲剧所涉及生活范围的不同，一般分为英雄悲剧、家庭悲剧、小人物悲剧、社会悲剧四种类型。

英雄悲剧

英雄悲剧往往表现为刻画政治斗争、阶级斗争、民族斗争的重大题材。直接表现各派政治力量、不同阶级之间的正面冲突。由此塑造出惊天动地的英雄形象，以着重描述伟岸的事迹来征服观众的心理。从这一点来看，《轩辕剑3外传：天之痕》以及《轩辕剑4外传：苍之涛》实在是英雄悲剧的最佳代表作。



以刻画疆土之争、民族利益为主的《天之痕》



以塑造春秋大义、夷夏之防为主的《苍之涛》

家庭悲剧

家庭悲剧主要表现家庭之间，家庭内部各种复杂的伦理关系，以及不同的人生价值观念、道德法则酿成的激烈冲突及悲欢离合的爱情故事。而最能代表家庭悲剧的莫过于《圣女之歌》。

《圣女之歌》正是以被多数人忽略的亲情构成作品的主要卖点。女主角艾妲，不但自幼与妹妹在父亲的暴力下成长，更因父亲卖女偿债而和妹妹强行拆散。带着对父亲一种无法理解的怨恨离开支离破碎的家独自踏上寻妹旅途，一直到最后历经磨难回到故乡的艾妲看到父亲临终时遗留的笔记后方才明白了父亲当初说不出口的苦衷。一场家庭悲剧，可是悲剧过后却让人们看到了世间最珍贵的亲情。

小人物悲剧

小人物悲剧主要表现为“小人物”的惨淡命运，与“小人物”相对立的是来自社会各个角落的有形与无形的巨网。而在小人物悲剧中的那个“小人物”实则才是整出悲剧的最大看点。正如《超时空英雄传说2：复仇魔神》中那个几乎被所有玩家忽视的奥里国王一样。自身昏庸无才，治国无方。在内百姓怨声载道，在外又有列强虎视眈眈。来自各个阶层的声讨与外强的入侵，最终使他像个亡命徒一样被四处追杀，浪迹天涯，终不得归。



在迦納帝都裡，揚鐵召集了他的四個統領召

社会悲剧

社会悲剧着重表现贯串整个人类社会生活的矛盾冲突，展现人类从必然王国走向自由王国的艰难历程。

十九世纪以后，悲剧的题材逐渐转向普通人的日常生活，在现实主义悲剧作品中，通过小人物永不满足的、不能实现的追求表现现代人的生态与心态，从而获得一种崇高感。中国古典戏曲也不乏悲剧作品。与西方悲剧相比较，中国戏曲往往由忠与奸、善与恶、压迫与被压迫的鲜明对立构成悲剧冲突。

古往今来，东西方著名的悲剧作家不计其数，他们总能擅长运用自己手中的笔，谱写出表现矛盾斗争与内在生命运动的悲剧故事，从而塑造出一个又一个自悲剧中诞生，试图反抗不公命运的悲情人物。以有限的个人力量对抗无限的光辉宇宙，从个人渺小之力中体现人类无坚不摧的伟大气魄。



充满感人亲情与家庭悲欢的《圣女之歌》

中文RPG悲剧光环下的悲情人物

人物是构成故事的主体，人物亦是故事的表现形式。在悲剧光环笼罩下的人物，总少不了一份绝壮与凄凉，正如“风萧萧兮易水寒，壮士一去兮不复返”所描绘的勇士绝唱。

悲剧会令人产生悲伤的情怀，而人物作为构成悲剧的另一主体，更是携带着浓浓的悲情因素，让观众在泪流满面之后，感受到另类的激情与亢奋，从而在内心深处对这些悲情人物产生一种崇高的向往与追求。

曾经红极一时，以及现今的RPG中，永远少不了这种悲情人物的存在。因为他们，我们会爱上某款游戏；因为他们，让我们在游戏之外滋生出少有的伤感情怀，继而将他们铭记在心；也是因为他们，会让我们在些微的惆怅与忧伤后，怀着不一样的另类心情旧戏重游，试着从苦涩中品味出一丝甘甜。

棋子的悲哀——喻南松



喻南松在《仙剑二》中不过是千叶手中的一颗棋子

《仙剑奇侠传二》中始终有一个人，让我们又爱又恨。爱他的天真，恨他的无知。他的优点也正是他的缺点，所以最终成为一颗被人利用的棋子，他就是游戏中的反派角色喻南松。

个性沉稳，举止洒脱，天生带有很强的亲切感。外表一身飘逸白衣，手持一把折扇，喜欢在身上装饰一些玉佩香包等东西。给人的感觉，一如家世良好的翩翩公子。这就是游戏中喻南松的造型。

然而与他明朗的外形相比，其身世遭遇却要黯淡许多。喻南松少年时期惨遭魔族灭门，侥幸生还的他为了复仇来到杭州，结识男女主角并成为好友，路遇千叶禅师遂拜师门下。四年后，南松有幸与小虎重逢。然而成年后的他却褪去了儿时的天真率直，更在毫不知情的情况下成为千叶阴谋的一部分。他和小虎也因此产生矛盾，兵刃相向。由于南松战败，遭千叶弃杀。直到这时，他才开始对自己的行为感到后悔。

或许，自小失去亲人的喻南松并不清楚“友情”这种东西究竟有多么珍贵。从他成为棋子的那天起就注定了要被人操控的命运。所以他不惜一切为心中敬仰的千叶禅师效命，甚至与好友兵戎相见。然而不幸战败的他沦落成一颗无用的棋子，失去作用的棋子必然要被销毁，所以南松最终没有逃脱死亡的厄运。直到临死那一刻，他才真正明白自己多年以来究竟想要的是什么。

弥留之际，他再次想起与小虎在杭州初遇时的情景，很伤感，也很怀念。原来，这个少年心中一直都很寂寞，一直都在渴望友情。他得到了，却也一度放弃。直至最后，喻南松终于明白过来，为了这份难得的友情毅然作出自我牺牲的决断。缓缓道出破解禁咒空间的秘密，而自己的尸骨永留禁咒空间。



旅途中与昔日的朋友再聚首

忍辱负重的牺牲——宇文拓


不惧背负罪名，以力拯更多之人的宇文拓

宇文拓在《轩辕剑3外传：天之痕》中以隋朝镇国太师的身份登场，拥有蓝黑双瞳“阴阳妖眼”。身携金色上古轩辕剑，一人一剑在战场上可轻易摧毁万千大军，赢得了“天下无敌”的称号。

游戏初登场时的宇文拓，明显带有一丝冷酷与淡漠，加之他处处维护昏庸的隋文帝杨广，因此很容易令人将其邪恶化。伤天害理的万灵血、劳财伤民的通天塔都是他一手所为，外加人们的众说纷纭和不知源起何处的“九五之阵”。以上种种，相信不了解底细的人都会为其扣上一顶“十恶不赦大魔头”的帽子。

然而到了游戏末期，当原本晴朗的碧空在转瞬间变成一片浓重的血色时，方才明白宇文拓冷峻面孔下所有不为人知的一切。原来他此前所有天理难容之事皆为拯救大隋天下所做的牺牲，布万灵血阵，修盖通天塔，全为封印天之痕阻止西方妖魔入侵中原。

作为昆仑镜转世的宇文拓是唯一可预知未来之人，他预见在妖魔入侵中原的那一刻就开始放弃一切，只为修补封印而存，太师的头衔早已被他所不齿。万般无奈下，只得通过这种天理不容的方法打开通往赤惯星的巴别之路。引用他自己的话：“承担大事者，要能以大局为念，不惧背负罪名，以力拯更多之人”。他明白自己面对的是无数手无寸铁的平凡百姓，所以被迫要以舍弃六郡拯救天下。

舍弃小众拯救大众，更搭进了自己一身的正气与名节，背负万恶罪名，承担不知情百姓的谩骂与怒火，到头来还付出了断臂的代价。面对这样一个男人，料想天地亦会为之动容吧！难怪就连与之对立的西方女魔将独孤宁柯也对其芳心大动，由衷地钦佩不已！

宇文拓，作为一名悲剧色彩浓重的英雄，他牺牲的不是性命、不是道行、不是武功，而是作为一个人活在乱世中拥有的最珍贵的东西。


只肩独撑隋家天，千载恶名孤臂持

人与魔的抉择——殷千炀


如山的伟岸躯干护于妻儿身前



《天地劫》中堕为魔人

从古至今，一直有句话叫做“道不同不相为谋”，不是一条道上的人永远不可能走在一起。倘若二者分别来自两个敌对阵营，那更是可想而知了。

殷千炀作为天玄门下二弟子，同时也是七杀星转世，天生有着令邪神蚩尤垂涎的“荒神凶魄”。或许正因如此，使他除了对师父和师妹以外的人都表现得冷漠寡言。然而胧夜的出现，却让这个平日不苟言笑的男人第一次尝到了爱情的味道。

殷千炀是女娲一族的人类，胧夜却是蚩尤后裔的九黎族，二人的结合注定少不了多灾多难。但生性善良、勇敢无惧的殷千炀愿意尝试这个挑战。为了获得真爱闯入地界，饮血成魔，化身冥帝迎娶了心爱的姑娘。但这样的结合注定被中原人士所排斥，为了保护刚刚生产的妻子，尽管他以一敌万战到力竭，却还是没能保全妻子的性命。绝望之下，带着一颗被伤害得千疮百孔的悲愤之心，殷千炀重返地界变身真正的魔人向残害他的人士发起复仇。

于是，《寰神结》中那个正直无私的天玄门二弟子不复存在，取而代之的是《天地劫》中凶狠残酷、杀人如麻的“剑邪”。然而最后，当殷剑平决心用死唤起父亲的良知时，他的心终被深深触动。纵然再如何心狠手辣，也无法亲眼看着儿子死在面前。最终，殷千炀自行解除护甲，死于儿子剑下。同时，也终结了由人变魔再变回人的多舛命运。

对于殷千炀的评价，我们可以说他残忍，说他丧德，因为他一度连自己的儿子都想杀。可这样的剑邪又是因何而来呢？为妻子赴汤蹈火，即使拼却性命也在所不惜。身为丈夫是合格的！为儿子与儿子的所爱，主动放弃魔化的生命。身为父亲是合格的！



七杀星转世，冷漠少语的殷千炀

殷千炀愧对了天下所有人，但是对于妻子和儿子，却没有一丝亏欠。永远记得那幅画面，殷千炀挺身护于妻儿身前，睥睨傲视凶神恶煞的武林众人。刀光剑影，血花飞溅……此幕已成经典！

万里黄沙中的悲泣——夏侯仪

从一个淳朴的乡村少年变为冷酷无情、视天下正义之士为死敌的夏侯仪，其所经历的人生悲剧丝毫也不亚于殷千炀。

作为罗喉神一手创造的人偶千年后的转世，夏侯仪今世的任务本该和前世一样只为降临幽界而存。但是夏侯仪却以人的名义彻底和罗喉神一刀两断，放弃跨越千年的宿命，为了自我、为了光明世界而活，并主动前往幽界，挑战罗喉神。然而，这样的奉献并未得到人类的认可，时轮尊者始终视他为不祥之人，执意将其消灭在幽界。这使得夏侯仪为此付出了断臂的代价，为此失去了生命里最珍贵的人。


《天地劫》中，夏侯仪以反派人物登场

于是，心灰意冷的他彻底湮灭过去的所有，从此以后全部心愿仅是穿梭于世界各地，用禁法也好，用邪法也罢，就算出卖魂魄，就算



夏侯仪，幽日之煌的继承者

因此坠入无边地狱，也要千方百计让曾经阻止过的幽界重临人间，永远破坏那些所谓正义之士死遵活循的枢仪法理。就这样持续着行尸走肉般的生活，直至遇到了封寒月，一个同样肯为朋友牺牲自己的坚强女孩。在她的面孔下，夏侯仪仿佛又看到了那张魂萦梦牵的脸，也是在这一刻他再度找回了迷失的自己。尽管心中的伤痛难愈，但是重新找到生命意义的他最终放弃了无休止的复仇，回归大漠再也不问江湖之事。

夏侯仪的悲在于自己的努力付出不被世人接受，似乎前世的过错注定他在今世也会被那些正义之士视为邪恶之徒。付出一切的牺牲最终也无法换回他人的尊重与认同，逼得他不得不再度回到前世的阴影下，以恶魔之姿延续今世的生活。

太一神殿中的千年呼唤——桓远之

一把沾染着鲜血的轩辕剑，血色的莲花映着金色的纹路，昔日不再俊秀的面庞，老人悲伤的泪水……这一切，构成了《苍之涛》那个令人忍不住泪落双颊的哀伤画面。同时，也将桓远之这个饱受争议的悲情人物永久刻画在了“轩辕迷”的心中。

一直以来，《苍之涛》的剧本都堪称“轩辕之最”！家国天下、春秋大义、夷夏之防这些沉重的东西，注定了这是一部悲剧味浓重的游戏，也注定了成天满脑子民族大业的桓远之必将成为游戏中的最大悲剧。

桓远之在战乱之中失去了亲妹妹，他痛恨战火，痛恨秦人，认为是秦人毁了他的家园，所有的秦人都十恶不赦，他们理所应当被消灭。作为一名与秦人势不两立的晋人，桓远之不惜一切想要消灭秦国，维护晋国天下。为了扭转败局，他来到了一千年前，在千年前的世界里邂逅了酷似妹妹的车芸，和与自己有着同样目的、却是敌对阵营的慕容诗。这三个不同身份，不同立场之人的相遇，早已暗示游戏末尾必将有着一个出人预料的结局。



心系晋国霸业，饱受争议的桓远之

最终，为了国家大义，为了民族命脉，无论如何都不能接受失败的桓远之，毅然向苦苦劝阻他的车芸挥起了轩辕剑。就这样，他亲手杀死了一直以来视为妹子的车芸。也或许，当那具娇柔的身躯带着鲜血染满衣襟时，才真正唤回桓远之的理智，他才会首次试着从不同的角度审视自己，审视战争。然而，一切都晚了……桓远之那失去理智的一剑，早已让整个世界都充满了残忍的血腥。而他自己，也只能被孤身封存在死亡般寂寞的太一神殿。

当又一个千年在不经意间转眼飞逝，往日英姿勃发的身形已垂垂老矣。那纵横交错的皱纹，纠结着眉宇间的悔意勾勒出一张无比悲伤的苍老之脸。因时光的流逝而带上浑浊的双眸中，仔细看去，唯有那怀着忏悔的热泪仍如当年那般清澈……

身不由己的永劫——玄霄


苍天弃吾，吾宁成魔！



常欲挥剑断逝水，却尽青春铸劫灰

身不由己承受不堪承受之命，这实在是一种难以言状的悲哀。玄霄是《仙剑奇侠传四》的最终反派BOSS，同时也是游戏中最为悲情的人物。他生来个性严谨、好强自重，资质极佳，看淡世俗礼法。一生成于修仙亦毁于修仙，终因藐视仙界，失足成魔，万劫不复。

但凡悲情人物必有性格上的弱点，而玄霄的弱点就在于天性狂傲不拘。而这样的性格受到羲和剑的影响变得更加极端，早已非他自身所能控制。游戏中玄霄说过的很多话都极好的体现出他内心深处那份身不由己的苦衷。

“我一生清新修道，竟有半生被人视为癫狂！若不做尽狂事，岂非名难副实！”

“昔日修炼双剑、苦无进境之时，无人让我放弃……初有所成、经络逆变之时，无人让我放弃……失却望舒、日夜受火焚之苦，无人顾我生死……如今，太迟了。”

“玄霄以命立誓！苍天弃吾，吾宁成魔——！！”

尝尽种种磨难的玄霄，终究无法停下成魔的步伐。既然被世人视为妖怪遭到冰封，那不妨就此堕落为魔来个彻底。这是他对自己命运不公的抗议，也是埋在心底十九年冤屈的呐喊。直到云天河那一声“大哥”，才重新触动了他脆弱的心田。望着昔日挚爱的后人，想起那首“杳杳灵凤，绵绵长归。悠悠我思，永与愿违”的哀叹之歌。终于明白内心深处尚存一丝善念的玄霄，在琼华下落之际告诉了天河挽救山下百姓的方法。而自己则同羲和剑一起被禁锢在暗无天日的东海之底，永世不得轮回。

最后那句“你大概永远不会知道，大哥有多羡慕你……”或许才真正道出玄霄这十九年来的真实心境。虽说今日之果也是昔日之因，但如此万劫不复的命运却也实在叫人扼腕叹息。



永劫缠身的玄霄既可悲又可怜

我将真心向大汉——强梧

《轩辕剑5外传：汉之云》是继《苍之涛》后又一部讲述民族大业、立场纠纷的壮烈故事。因此不可避免的也会带上战乱的硝烟和好友反目、兄弟死斗的悲剧。在这种意境的催生下，强梧这个悲情男人就此孕育而出。

强梧登场之初，便以“飞羽天干十杰”的身份活跃在舞台上，而这样的身份时时招显出他对大汉的无比忠贞。加之他性格直率，妒恶如仇，将报效朝廷一事置于一己功业之上。正是这样过于极端的性格，终使他步入歧途，一去不返。

强梧作为游戏男主角焉逢的生死之交，不似焉逢那般优柔寡断，妇人之仁。在他眼中，一直将大汉和孔明丞相看得高过一切。不夸张地说，强梧心里，孔明的地位早已远超他的生身父母。这个人如其名一样英武强悍的男子，早就把自身一切通通献给了大汉。是以，在他的意识里决不容许出现任何一个可能反对丞相、反对大汉未来的个人或理念。所以，当焉逢最后接下刺杀诸葛亮的任务时，这个昔日与焉逢患难与共的铁兄弟，也会毫不犹豫地向挚友举起手中的强弩。



毕生以大汉尖兵为荣的强梧

只因那个曾经是朋友的人碰触了他内心最不能触犯的神圣立场，为了这个立场他可以完全忽视兄弟情。哪怕自己原本被敌人斩下的左臂也全因那个叫焉逢的男人失而复得，也不可能让他对已变成敌人的挚交存有最后一丝感恩。

暗夜笼罩下的万丈悬崖，漫漫山道上，焉逢背负着自己的使命踏上征途，头上是携带一丝猩红的明月和闪烁的星辰。观星台顶，昔日之友以今日之敌的身份等在那里。一场惊天动地的对决过后，战败的强梧尽管万念俱灰，但心中的立场始终坚定不移。挥剑自刎在好友面前，殒命前的最后一句话，仍是此前说过无数遍的——“我是大汉的尖兵，永远以这样的身份为傲，也永远不后悔自己的选择！”


寒风瑟瑟的观星台上，强梧自刎于挚友面前

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

背德的孝道——洛云平


洛云平，甘泉村中诞生的悲剧

对于华夏千百年来代代传承的美德“百善孝为先”，不仅只有身为人类的我们深深懂得，即使一只妖也想用人的身份尽一份为人子女的孝道。因此，才会有了《古剑奇谭》中那个由“孝”而生的悲剧，才会有了那个令人无比扼腕的洛云平。

洛云平身为妖族一员，却自小被人类抚养长大。云平感念养父母的再造之恩，因此处处渴望老人们能够生活得更好。某日，本是出于一片孝心的他被奸人所骗，给老人服下以邪物炼制的丹药，让至亲之人沦为只知饮食血肉的怪物。面对已经妖化的养父母，云平不忍他们死去，遂偷来同村的鸡鸭牛羊进行喂食，直至发展到最后欺骗留宿的旅人去做食物。

不少玩家都对他的做法义愤填膺，认为他的孝道实则是建立在无数人的痛苦之上。尽管丧尽天良，错得离谱，可是洛云平知道自己之所以会不遗余力地如此坚持，全因为那些藤精树怪是将他一手养大的亲人！他心里始终明白：难道样子变了就不再是自己的亲人？就可以弃他们不顾？不管已经互相吞噬融合成怪物的养父母眼里还认不认得他，洛云平眼中，那些人永远都是抚养他长大的父母。他明白自己无路可退，做了第一次就会有第二次、第三次……所以只能让自己一步一步错下去。直到最后，云平毅然牺牲自己偿还亲人的养育之恩，最后心愿只求能和亲人们合葬一处。

“最后一次，就由我来做余公他们的食物吧。我不忍他们挨饿，也对不起死掉的那些人。就让我用这身血肉来赎罪，赎不完的等去了阴间再继续还……”以此了结，可谓用心良苦，虽行差踏错，却不失有情有义。从某种意义上看，洛云平正是小人物悲剧的最佳写照。


洛云平眼中，不管发生什么亲人也永远是亲人


面对无法挽回的悲剧，洛云平决心以死尽孝

永世孤独的剑魄琴心——太子长琴


太子长琴心中只想永远守候这幅幸福的画卷


渡魂转生为欧阳少恭的太子长琴


太子长琴与心爱的妻子在烈火中永眠

若说洛云平只是《古剑奇谭》这部作品中的一小出悲剧，那么太子长琴便当之无愧为游戏的最大悲剧了。原本身为天界第一乐师，有着高贵的身份与地位，然而却因无心所犯的一场错误被天庭贬为凡人，永去仙籍；且落凡后寡亲缘情缘，轮回往生，皆为孤独之命。而他所犯的错误，仅是不忍对昔日好友出手。

千年中，承受魂魄分离之苦的太子长琴只能依靠“渡魂”之术苟延残喘。为了活下去不惜抢夺他人甚至畜生的肉体与魂灵。每次渡魂俱是生死煎熬，种种痛苦如受万蚁噬身。经历过长久的岁月，经历过太多的生离死别，太子长琴潜意识中只剩下在人间漂泊的不安与绝望。于是，当最后一次转生成欧阳少恭时，便也是他走向毁灭的开始……

何以飘零去，何以少团栾。何以别离久，何以不得安？不论是太子长琴、东方先生，还是欧阳少恭，他们痛恨天庭，只因一句话就可毁去太子长琴生生世世！他们痛恨人世，为何前一刻温情细语，下一刻便能将朝夕相依之人当作怪物般惧怕鄙弃！就在这永无宁日的渡魂续命中，太子长琴邂逅了巽芳，巽芳对他的不离不弃、始终如一渐渐感化了他。然而，终究敌不过天高地大的渡魂之躯日渐衰老，惟有找寻到真正的不死之法才能守护住这来之不易的幸福。所以，太子长琴就这样一步步走向看似圆满却实则毁灭的不归路。

尹千觞曾这样评价过太子长琴：“他只是个孤独的孩子。”历经无数生离死别，上天让他尝尽了孤独的滋味。只是为了得到一点温暖，他才会变成今天这样一个可怕可悲之人。

烈火燃烧、摇摇欲坠的蓬莱宫殿山中，太子长琴与心爱的妻子相依相偎。靠着身畔那具温暖的躯体，他的唇边露出难得一见的平静微笑：“这样……也不错……”

结语

悲剧一向满含痛苦，令人心碎窒息。对于讨厌哭泣的人来说，时常会拒绝悲剧的存在。不过换个角度想：有时候悲情会不会也能铸就另一种美？那种美是无法轻易用世间任何浮夸的语言形容。如果没有那些伤感的画面和那些悲壮的人物曾于过去的某一天在眼前闪过，我们还会不会至今都无法忘却划在心上那道深深的伤痕所带来的痛楚？也正是这种刹那间的伤痛才会在我们的记忆中留下深刻印迹，不曾随着时光的流逝而淡忘过往的一切。

悲剧与悲情并非一味讲究让观众泪如泉涌、泣不成声，在很多时候，它追求的更是一种崇高之美。就像刻画在男子汉身上的那一道伤疤，是勇气与希望的象征。让我们在泪水与挫折中变得更加坚强，面带微笑去迎接崭新的明天。

大灾变前的最后一战

魔兽嘉年华暗月马戏团·北京综述

在这里，我们见证了魔兽玩家的热情。
在这里，我们感受了魔兽文化的博大。
在这里，我们延续了魔兽世界的内涵。
在这里，我们体验了魔兽卡牌的精彩。



大气壮观的宣传画，不少人在此处拍下了自己暗月马戏团·北京之旅的第一张照片。



暗月马戏团正式开始的前一天，场馆刚刚布置完毕。万事俱备，只待玩家。

2011年3月18日和19日，北京国际会议中心2号展厅，艾泽拉斯的勇士们齐聚暗月马戏团，用快乐、友情和竞技，打造了属于魔兽玩家的嘉年华。


左联盟，右部落，友谊在中间。

你明天将会有新的惊喜

塞格的塔罗牌#2

作为《魔兽世界》体系的一部分，魔兽卡牌自从面世的那天开始，就立刻成为同类产品的亮点。阵营、职业、天赋、装备、技能、任务……魔兽卡牌延续了《魔兽世界》的核心元素，又在设计师天才的创意下形成了自己的特色，激荡智慧的澎湃，足以带来不亚于网络游戏的成就感。




幸运大转盘，中奖率100%，醒目的问号是晋级第二轮抽奖的机会！



红龙女王的召唤！


暗月马戏团刚刚打开大门，现场就被玩家立刻充满。

文 火狼 贪睡猫 小杰

如同所有桌面游戏一样，“面对面”是“魔兽卡牌”的精髓所在。为此，官方一直都在组织各种各样的活动，创造交流与博弈的平台。其中最具特色的暗月马戏团更是玩家的派对——暴雪将它从虚拟移植到了现实，自从2006年开始，以每月一次的频率在全球范围内巡游举办，与暴雪嘉年华共同构成线下活动体系。



仅仅第一天，参加暗月马戏团·北京的玩家就轻松突破了1000人，不管是新手还是老鸟，他们都在惬意地享受这个节日。



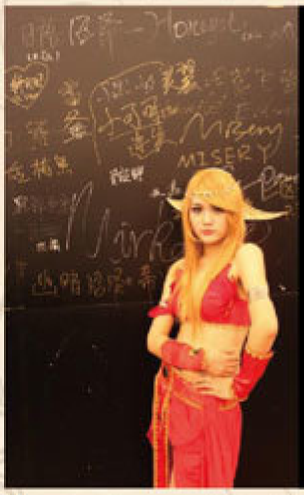
中间的美女是负责新手教学的工作人员，学生正在全神贯注的倾听她的讲解，甚至忘记了“索要电话号码”之类的事情。

去年9月，暗月马戏团的首次中国行在广州上演。数月之后的3月18日、19日，侏儒希拉斯·暗月和他的伙伴们又在北京国际会议中心2号展厅与中国玩家相会。

不要随便踢地精

塞格的塔罗牌#17

“节日”是暗月马戏团的主旨，在壮观的签名墙绑定炉石之后，赶紧看看暗月马戏团为我们举办了怎样的活动吧：



我的真实身份其实就是血精灵，人类只是我打入联盟内部的伪装。



试试自己的运气吧！即使幸运大转盘采用的是地精科技……

如果你是魔兽卡牌的新手，教学区是你值得一去的地方。工作人员手把手的教学能够帮助你迅速迈过看似艰难的门槛，完成一系列“新手村”的任务之后，说不定今天就是你走上大师之路的开始。



签名墙几乎没有正常下笔的地方了，只能把男朋友当成梯子用。



『老爸，我要这张！』『不行，那样的话我更打不过你了。』

如果你是魔兽卡牌的高手，比赛区是你展现实力的舞台。从东北的哈尔滨，到西南的成都，一张张老面孔或者新面孔就坐在面前，与你共同展开策略与战术的君子之争。无论输赢握一握手，这是比GG更为直接的表达。



能和美女交流切磋最后握手留念，输了也开心。



正在为自己的作品签名的画师，他们之中有不少是暴雪官方网站Fan Art的常客。

如果你是AH的老手，快来交易区、兑换区转一转，里面不光有各种各样拉风实用的纪念品，说不定你还能找到新的商机。



锻造装备和公正徽章装备的兑换区，NPC忙得不可开交。



我们的帅气、我们的美丽、我们的热情。

如果是你团队的红手或者……呃……黑手，好吧，默念“信春哥”一百遍，然后启动幸运大转盘，锦上添花或者时来运转？一切皆有可能。



一牛平川。



幽灵虎和X-51型虚空火箭是目前最珍贵的两个魔兽世界刮刮卡


等候幸运大转盘的队伍足足绕场一周，而且更多的玩家仍在不断加入。


暗月马戏团的盛况吸引了大量媒体的关注。

再加上COSPLAY、画师签售等等给力的活动，在这里，你将被无处不在的“魔兽”气息彻底包围。

当然，不让任何人空手而归是暗月马戏团的一贯原则，精美的桌布、帅气的T恤、华丽的卡牌……总有一款适合于你。

你将会获得一笔财富

塞格的塔罗牌#8

唯我独尊的幽灵虎、与众不同的X-51型虚空火箭、可爱的魔法公鸡与霸道的红色王熊，每天各有两个，奉送给在预赛幸运大转盘以及决赛骰子大PK中获胜的玩家。当价值近30000元的幽灵虎一下子乖乖的匍匐在自己眼前，请将“淡定”二字彻底抛在脑后吧。


晋级第二轮抽奖的玩家通过ROLL骰子比大小的方式竞争幽灵虎以及其它重量级坐骑。「6」的出现总会激起人群的惊呼。

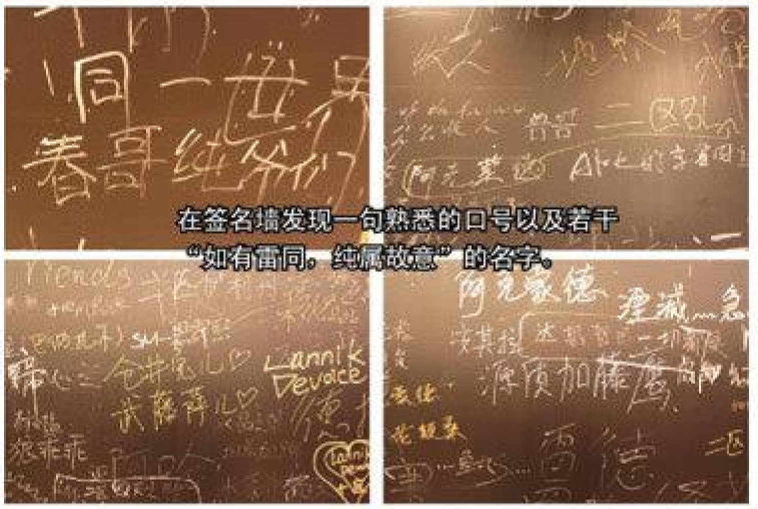

最终的幸运儿，获得幽灵虎的家伙似乎开心得忘记怎么笑了。

相对飘渺不定的运气，我们还有一种方式获得MacBook Pro、iPhone、iPad等等潮人数码产品——实力。发家致富谈不上，但是依靠比赛奖品让小日子过得滋润一点倒是不少魔兽卡牌大师的lifestyle。将乔帮主一线产品收入囊中的爽快，唯有中国牌手的专有词汇“卷了”方可淋漓尽致的表达。

教给别人越多，自己学得越多

塞格的塔罗牌#15

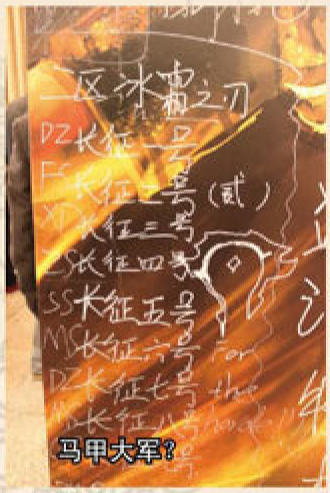
还记得去年ChinaJoy的网易展台吗？排队的长龙足足延续到了3号展区之外，“我们是——魔兽玩家”的呼喊更是刺激了很多人的泪腺。在北京的暗月马戏团，类似的场面再次出现。两天的盛会聚集了两千余名粉丝，几乎无处下笔的签名墙就是激情与火热的证明。


在签名墙发现一句熟悉的口号以及若干“如有雷同，纯属故意”的名字。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



裁判是最为辛苦的工作人员，每个人都有独当一面的控场能力。可敬的是，为了避嫌，其中的大部分就此告别了打牌的爱好，是他们的牺牲让一场场比赛得以顺利进行。



马甲大军？



专门记录血量的iPhone软件。

虽然“版本”和“同步”两个单词的组合总能触及国服玩家的伤心之处，但是13版标志着魔兽卡牌进入了《大灾变》的题材，再加上近期舅舅频繁出没——或许，我们可以有所期待。

另外，在暗月马戏团的现场，我们随时有可能见到一个个为《魔兽世界》做出了突出贡献的家伙：奶茶超人、林熊猫、ZETA——《我叫MT》哀木涕、小D、大小姐的配音；有时右逝——《如果・宅》的作者；卑鄙马维斯——《魔征世界》的导演；艾柯——《魔兽世界》软陶始祖。艾洋、咬人、十字、狼人贼、包子、狄柯苏、杰里米——《魔兽世界》著名画家……以及游戏圈的诸多代表，豪华的阵容颇有《巫妖王之怒》开服庆典的风采。



握手加微笑，无需语言。



把《魔兽世界》的ID设计为名片，对于许多玩家来说，这就是自己的第二个身份。



SHOW一下奖品~

“从来没有一个游戏像《魔兽世界》这样，集结了如此之多的才华横溢的玩家。”有人慨叹道。



下一次暗月马戏团，让我们不见不散。

万事顺意

塞塔的塔罗牌#4

暴风雪！月火术！幽魂之狼！亡者大军！……听到一个个熟悉的名字，或许你会以为，这是一群《魔兽世界》的粉丝正在战场上一较高下，或者正在副本中劈荆斩棘。的确，他们的语言和行动确实与有史以来最伟大的网络游戏有关，不过发生的地点却是在真实的世界。后来居上的魔兽卡牌能够一跃成为集换式卡牌的佼佼者，从新的角度证明了“暴雪出品、必属精品”的定律。



这三位牌手来自韩国，看不懂中文，只能根据图案对照，尽管如此，其中的一位仍然在去年的广州亚太邀请赛豪取冠军，着实令人钦佩。



美女牌手是一道亮丽的风景线

满载美好的回忆，暗月马戏团的大篷车离开了北京，然而好戏却刚刚开始：4月，上海，国冠赛；5月，深圳，暗月马戏团&亚太邀请赛。10月，上海，暗月马戏团——一年有三次暗月马戏团放在中国，足见官方的重视程度。4月的第一周，魔兽卡牌13版在中国正式推出，实现了久违的版本同步。



万事顺意。祝《魔兽世界》好运。

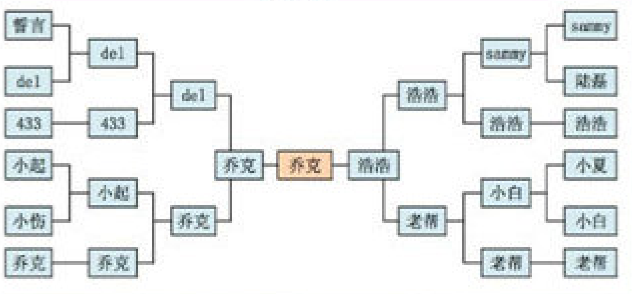
桌游专栏

热点桌游

桌游快讯

寻找真龙的后裔
上海站综述

对战表



“寻找真龙的后裔”上海赛区比赛，于3月25日晚在上海的上游社会桌面游戏俱乐部顺利举办。上海赛区除因为临时有事无法前来参赛的牌手外，共有12位牌手加入到此次限定参赛家族的赛事中。

本次比赛是由上海游人码头官方举办一场专业型竞技比赛，因此整个比赛过程相对比较轻松、欢快，选手与选手之间的交谈和技战术讨论也比较多，整个比赛夜晚更像是一次“权力的游戏”比赛选手之间的一次技艺切磋Party。而本次比赛的用意也在于能让更多的玩家了解《权力的游戏》的竞技乐趣，以及让现有的“权力”玩家体会到龙家（坦格利安）的战术打法。

1



Sammy的一开局就已经拥有了龙家最为重要的一张地区牌——丹妮莉丝女王的寝宫，而且其他的地区牌也基本成型，两张圣恩神庙，两张寒冰湾。而两张寒冰湾的优先值加成，给Sammy增加了很强的补牌优势。

2



而另外的B组，小忧伤和小起的战斗也在激烈的开展中。什么？龙家居然请来了太阳家的红毒蛇？看来对手的日子不好过了。

3



然而，sammy预判失误，本想通过在自己场面占优并能救援雷哥（加）的情况下，打出凡人皆有一死（万物）来压制对手。可没想到对手在此同时展示了流放绝境长城，导致sammy的2张具有复制品的雷哥（加）被瞬间流放，全场顿时干净了。

4

B组也的确如我所料，由于红毒蛇这名外援实在强悍，导致基本是使用正统龙家的小忧伤速速败下阵来。随后有B组首轮轮空的乔克出场，挑战小起。一上来乔克也使出了怪招，居然在没有任何骑士名号的坦格利安家族上用上了骑士议政！难道他的思路就是来欺负对手没有骑士角色吗？ 不过发现D组的小白也投靠了骑士。

5



而B组的sammy再此翻了一个倒钩战略——北方的威胁。备战的时候，错把自己的韦赛里斯打出，随后立即被-1弃除还不能援救。统御阶段，又被对手的无尽烈焰3连烧，导致自己的黑龙卓耿也被弃除。这个战略的失误着实很大程度的打击了sammy本来已有的优势。

6



不过好在sammy的前期优势比较大，而且有“神手”相助，居然让sammy摸到了自己牌库中最后一条黑龙。sammy抓住了这最后一次机会一举拿下了比赛胜利。

7



这里，老帮和小白的战局也开始了。不过部署后的第一回合，在展示战略牌前小白居然就打出一张无尽的烈焰试图烧一下老帮的札罗。不过显然3点能力的札罗并不怕无尽的烈焰这区区减1的负面效果，难道有什么猫腻？果不其然，老帮沉思片刻后，立刻更换了一张战略牌，双方同时翻开，居然两方都是“法令的裁决”。原来小白起手想通过消耗自己的一张手牌来另对手的手牌强行限制到4张，这一招够损的。不过好在被老帮立刻识破，同时也更换了“法令的裁决”。这样一来，大家的手牌都被强制限定到了4张。

8



2010年前国冠赛冠军乔克和2010年国冠赛中使用龙家的徐敏浩纷纷打入了决赛。右手为乔克，左手为徐敏浩。

9



突然，浩浩横置2张夏日之海伏击出了一张龙息，直接贴死乔克的狂热者。现场气氛顿时紧张起来。



10



众人正在纳闷之时，乔克迅速向对方打出了无尽的烈焰，马上浩浩也出了一张无尽烈焰，乔克又对对手打出了噩梦。

11



整个比赛顿时进入高潮，史无前例的在第一张战略牌翻开之前双方就打了4张手牌。直到翻开战略牌后，众人才恍然大悟，原来浩浩出的是法令的裁决。此招数甚毒，如果乔克没有及时考虑到的话，手牌就要丢弃至4张。双方之后进入备战。果然是高手间的对决。

12



浩浩在备战就用黑龙武力杀死韦赛里斯，之后在统御阶段，用剩余的2枚金币拿回了在死亡牌堆的无尽烈焰，而没有选择点杀对方的1点骑士，这也为最终败局埋下了伏笔。

13



第2轮开始双方开始备战，乔克的骑士议政马上就开始凸显补牌优势。乔克出亚历斯·奥克赫特爵士弃掉对方的船长。效能2的战略准备开始发动攻击了。

14



浩浩的备战比起乔克惨淡很多，出了白龙就pass了。

15



果不其然，第2轮毫无争议的黑龙因武力被杀剥皮，布朗·本·普棱陪葬，众人这时都在观望浩浩如何能扳回劣势。

16



这轮白龙又流放掉了，浩浩危在旦夕啊。虽然出了乔戈，但是都是大将，一个也舍不得死，这轮能挡住乔克的攻击么。我们发现，乔克那个小骑士依然在场稳定的为乔克做出补牌的贡献。

17

顶住了上轮的攻击，乔克越发凶狠，打出了措手不及，而且还用寒冰湾加强了补牌的手段。并且用噩梦指向了浩浩的乔戈，用绿龙隐秘了乔戈，然后浩浩的黑龙也进入死亡牌堆，这时浩浩打出死里逃生，乔克考虑到手牌充足，让之前的死人都回到场上。形式瞬息万变，浩浩乘机上了泰坦私生子，在备战阶段贴乔克的一个毒酒发挥了作用，成功防住了乔克狂热者的能效2打绿，并用黑龙终结了狂热者，但是因此也错过了杀死乔克卓戈卡奥的机会。

18



居然顶到现在浩浩选手的人物不死一人，乔戈佩戴上武器确实强大，1人就有7点能力，堪称这场战役防守的劳模。

19



后面乔克主动万物了，但是不巧撞到浩浩的流放，所以乔克场上的雷加3条也一起走了，并且韦赛利斯回手了。但是万物完后乔克手上卡牌超过10张（堪称富2代），经济力量也很足，所以立刻又铺人出来了。之后才是浩浩的万物，不过那时候大势已去了。

最后比赛在历经3个小时候后结束，并由2010年前国冠赛冠军乔克再次获得了上海真龙的后裔称号，霎时招来了很多牌手的“羡慕”、“嫉妒”、“恨”的目光。大家纷纷表示要把乔克像禁牌一样禁他参赛，哈哈哈哈。不过也充分表明了乔克的实力和其牌组确实不俗。

22:30，本次真龙上海站的比赛顺利落下了帷幕。比赛过程中，我们发现本不被一些玩家看好的中文龙龙对抗赛，反而却变得格外的有趣。期间出现了各式各样的龙家牌组，有正统的“烧烧帖”龙，有请来“红毒蛇”做外援的龙，有杂牌龙，有骑士龙，更有专克“烧烧帖”的不受附属龙等等。发现玩家的组牌想象力极为丰富，这也让我们越发感受到了限定某些特定环境的比赛变得更为有意义。也充分体现了LCG卡牌的优势，更多的让牌手发挥自己的组牌技巧以及战术打法，而非TCG游戏那样需要无止境的拆包撞大运，成为那种“富”人的游戏。

好了，让我们期待下一次《权力的游戏》比赛的到来吧！

高端发烧机　合计金额：8793元

CPU	Intel 酷睿i5 2300×1	￥1180
主板	微星 P67A-GD53-H(B3)×1	￥1399
内存	芝奇 4GB DDR3 1600（F3-12800CL9D-4GBRL×1	￥640
硬盘	希捷 1TB SATA2 32M 7200.12/ST31000528×2	￥390
显卡	北影 GTX560 Ti 猛禽版×1	￥1699
光驱	先锋 DVR-219CHV×1	￥178
液晶显示器	三星 P2450H×1	￥1790
机箱	银欣 乌鸦3（SST-RV03B）×1	￥1099
键鼠套装	罗技 无影手Pro 2400无线键鼠套装×1	￥219
散热器	九州风神 冰刃玩家版×1	￥199


显卡的GF1核心

北影 GTX560 Ti 猛禽版

北影GTX 560Ti 猛禽版基于全新40nm工艺制造的GF1 14显示核心，0.4ns GDDR5高速显存，组成1024MB/256bit显存规范，显卡的默认频率为820/4000MHZ，拥有着384个流处理器、32个ROP光栅单，支持更强劲DX11游戏能力，支持PhysX物理加速、支持CUDA和3D立体显示，为高清用户带来了很好的选择。

北影GTX560Ti猛禽秉承了北影“至尊游戏装备”产品特色，为高端玩家打造极速流畅的游戏显卡，采用高端旗舰显卡才能见到的昂贵黑色PCB设计。另外，北影GTX 560Ti 猛禽版基于公版设计路线，采用了极致稳定的4+1相供电，用料部分采用全名牌全封闭电感，以及大量MLCC陶瓷电容，辅以双组6pin外接供电接口，使显卡稳定性和超频性更上一层楼。

散热方面，北影GTX 560Ti 猛禽版比公牛版更具有强大的散热系统，配备了一个双风扇三散热器，散热效果自然不在话下，给游戏玩家们带来了不错的使用环境。输出方面，北影GTX 560Ti 猛禽版采用了公版规格的双DVI+MINI-HDMI输出设计，支持各种类型的双头输出模式，以及HDMI高清输出模式，还可以实现最高2560x1600的高分辨率输出，满足游戏玩家的多种输出需求。


接口做得十分干净

罗技 无影手Pro 2400无线键鼠套装



近期罗技推出一款主打低价的无线套装产品，采用2.4GHz传输技术，设计非常简洁，以往罗技的键盘产品边缘基本上都是曲线设计，而这款pro2400则是中规中矩的直线设计，只是底部腕托位置稍有弧度。键盘采用标准键位布局，功能键区没有做任何简化，这样用户能够很快上手，适应这款产品。

顶部左侧为多媒体按键控制区，包括了Window Media Player播放器、播放控制以及音量调节等。而在左侧边缘还设计有浏览器主页、前进/回退和邮箱等功能，基本上覆盖了我们日常可能用到的一些功能，而且通过罗技的SetPoint软件还可以扩展其他功能。键盘采用标准键位布局，不过在小键区上方添加了等号、括号和回退键，更加方便经常进行数字输入的用户使用。键盘主键区采用大回退键设计，并且底部的功能键和空格键则做了适当的加宽。

这款键盘采用两节5号电池供电，包装中附赠了4节电池，另外两节用于鼠标。键盘将电源开关设计在了正面，这样用户可以在不使用的时候随时关闭电源，更加省电。

整体来看，这款键盘的采用了比较常见的多媒体键盘设计思路，并且还针对办公人群进行了一些按键的功能设定。键盘整体做工非常出色，键帽刻字清晰，符合罗技一贯的产品品质。 从外型上来看，套装中的这款鼠标和罗技之前推出的LX5鼠标非常相似，采用左右对称的外形设计，4向滚轮，上盖采用细磨砂质感，与按键分离，中间设计有电量提示灯，鼠标尾部为电池仓。

和罗技的很多鼠标一样，这款产品也是使用两节5号电池进行供电，当然如果用户觉得重量太大，也可以只用一节电池，不过这样鼠标的重心将不在中轴线上，也许用户会有一些不适。鼠标底部设计有电源开关、复位键以及电池仓盖开关。

总的来说，这款鼠标和LX5几乎完全一致，当时LX5就是以低价作为卖点，因此我们也可以将这款套装看成是罗技主打主流无线市场的一款产品。下面我们就进入实测环节，了解一下产品的真正实力。 无线套装的有效使用距离是一项重要指标，也许对普通的办公用户来说意义一般，不过对HTPC用户来说就显得非常重要。这款pro2400套装的理论传输距离为10m，我们在普通办公室环境下进行了测试，由于办公室中有一些障碍物影响，因此最终的结果为8.4m，表现不错。



键盘方面，主键区按键整体手感偏硬，空格键在耐用性上做了加强设计，因此按键所需力度更大。键盘按键触发所需压力较大，但整体过程比较柔和，按键声音不算很大。键盘的功能键位置设计不错，更有针对性，不过按键面积稍小。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

中档性价比机　　合计金额：5454元

CPU	AMD 羿龙II X4 955（黑盒）×1	￥960
主板	华硕 M4A88TD-M×1	￥749
内存	威刚 4GB DDR3 1600G（游戏威龙双通道）×1	￥385
硬盘	WD 1TB 7200转 32MB（串口WD10EALS）×1	￥385
显卡	迪兰恒进 HD6850 恒金 1G×1	￥1199
液晶显示器	AOC F22S×1	￥880
键盘	DELL SK-8115×1	￥60
鼠标	双飞燕 X7神定激光747鼠标×1	￥198
电源	ANTEC VP450P×1	￥339
机箱	酷冷至尊 毁灭者RC-K100×1	￥299


整体流线型的设计

酷冷至尊 毁灭者RC-K100

毁灭者不仅继承了酷冷机箱以往的优点，而且在外观的设计上也表现出更多的人性化及科技时尚气息。此款机箱外观设计时尚，其造型设计灵感来源于科技时尚的名车保时捷造型，完美结合跑车的曲线美和棱角美，将驾驭汽车的快感延伸到家用PC电脑。其内部做工扎实，融入了很多人性化的设计。机箱采用全免工具设计，方便了用户安装。其电源及重启开关和前置的I/O接口也移到机箱上方，目的就是让用户使用起来更加方便。


开机后的样子十分美观


跑车设计的按钮

前面板的主要部分采用“特警”系列机箱一直使用的冲孔网设计，下部更是钻石型结构立体设计，立体式进风，让内部散热更加顺畅。另外，机箱安装主板背部采用镂空设计，加强了南北桥和MOS管底部的散热，为你的PC系统提供全方位的散热方案。另外，跑车概念的LOGO设计，配合背部LED蓝光风扇，动感十足。同时，其犀利逼真的LOGO和此机箱的名字也形成了相应，特别的霸气，具有尊贵显赫的王者风范。

毁灭者机箱内部空间十分宽敞，你可以游刃有余的在里面拔插配件。这款机箱内部采用了优质的SECC钢板以及全卷边不伤手设计，体现酷冷至尊机箱一贯过硬的品质，它符合38机箱规范，还附送导风罩。专用的EMI触点设计，具有很好的防辐射性。先进的E-SATA接口，能够快速实现您的交换数据。

经济机型　　合计金额：3840元

CPU	AMD 速龙II X2 250（盒）×1	￥370
主板	七彩虹 战斧C.A870 V15×1	￥399
内存	宇瞻 2GB DDR3 1333（经典系列）×2	￥145
硬盘	希捷 1TB SATA2 32M 7200.12/ST31000528×1	￥390
显卡	镭风 HD5750悍甲蜥2代 512MB×1	￥599
液晶显示器	Acer G235HLAbd×1	￥999
机箱	鑫谷 雷诺塔G2×1	￥458
电源	鑫谷 劲翔500静音版×1	￥480





Acer G235HLAbd

Acer G235HLAbd最显眼的地方自然是他不同以往的16：10显示比例，银色的窄边框设计金属感十足。在控制按键的设计上，G235HLAbd比较特别，所有按键都没有安排在显示器的正面边框上，而是创新的在底座和屏幕之间添加了控制台，美观的同时操作更加简洁。

性能方面这款宏基G235HLAbd液晶采用8ms响应面板，具备300流明亮度和500：1对比度，水平可视角度为150度，垂直可视角度为130度。最大的分辨率可以达到1440x900，接近16：10的比例。在接口方面AL1916W仅仅支持D-SUB接口，看来要想获得价格上的实惠，势必要做出点牺牲啊。

最终大Boss大熊：12是一个轮回，无论是东方的12生肖还是西方的12星座都彰显出这个数字的特别之处，如今电攻也完成了它的一个轮回，大猫猫、火狼、大白鲨……曾经那些传奇的名字都已经远去，数风流人物，还看今朝。

特别版（上）



专题策划：为收集资料重新翻看12年来所有杂志的sky

World of PCGG 创刊12周年

美术策划：咖啡

文字：12年来所有和电攻有暧昧关系的人们



豪华版详解 破盘价：999元

虚拟道具

- 随机赠送小编宠物一只
- 附送两位隐藏小编
- 附送小编另类皮肤

注意：小编手办如若派到大白鲨或是肥龙的，请另加20元快递超重费；如想指定小编请单独找sky，我们私聊，你懂的……

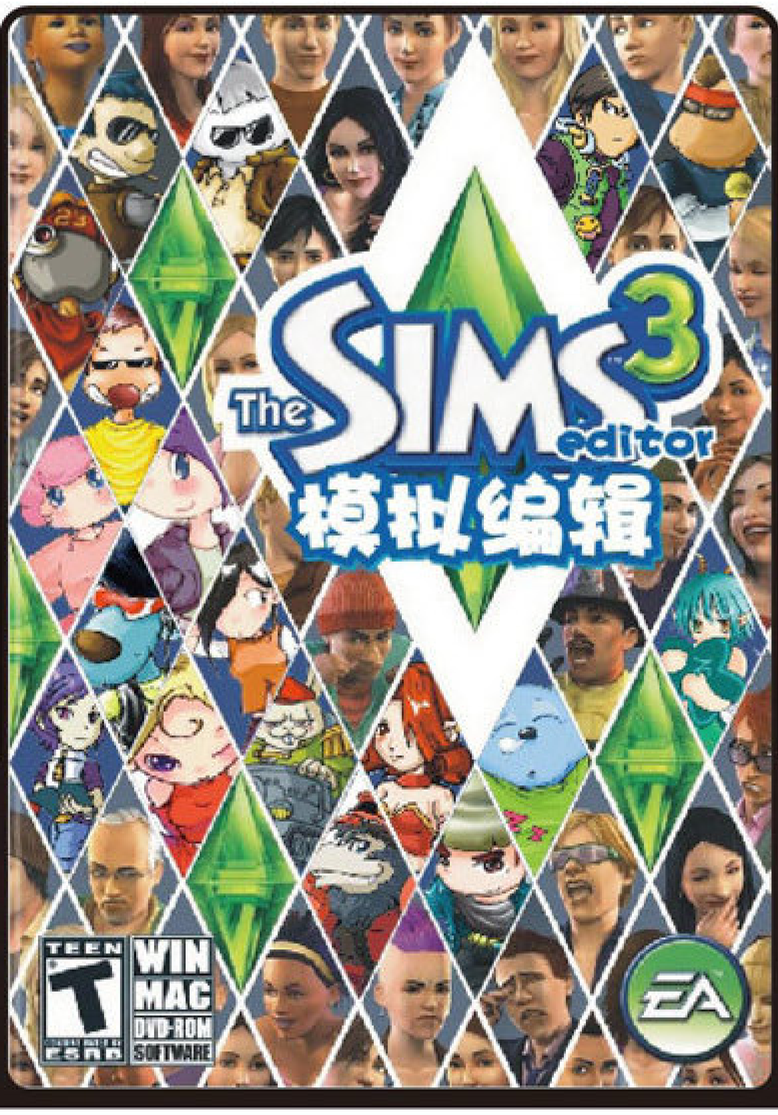


推荐度 **A**

游戏名称	模拟编辑	游戏类型	模拟养成
英文名	Simeditor	同类游戏	《模拟人生》

适合人群 小时候老师都会问：“长大了做什么？”，这游戏适合那些回答做编辑的孩子们

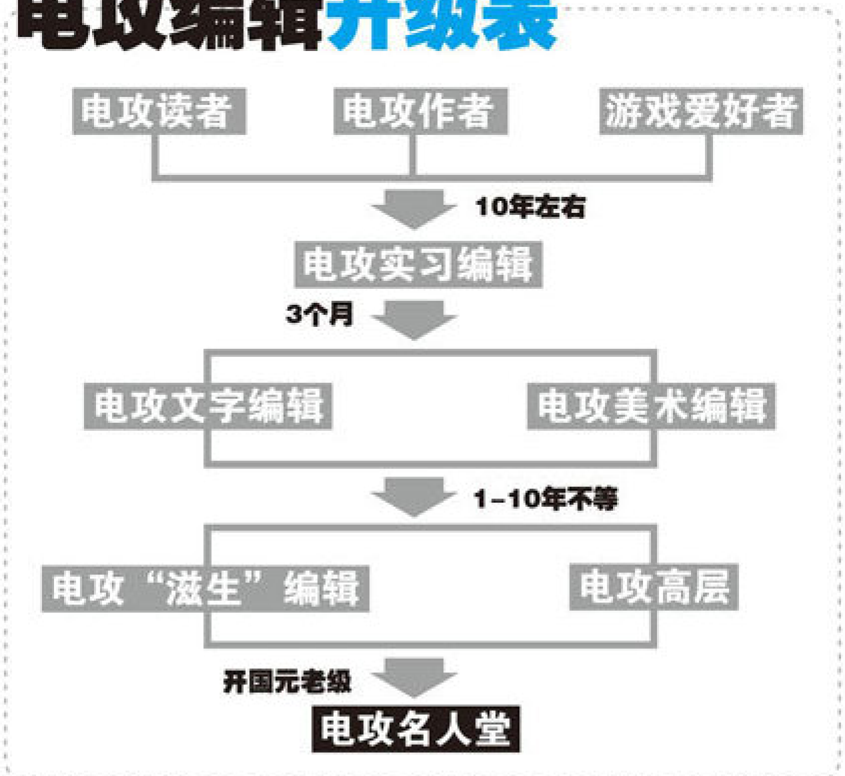
总评：从读者、作者、游戏爱好者被慧眼识中，进入编辑部工作——在编辑部跌打滚爬多年，备受读者关注，终于成为栏目负责人——被各种高级公司挖墙脚，但身在曹营心在汉——为全体读者和小编所膜拜，与杂志结缘十年以上并拥有卓越贡献者，本期一向被我们读者们爱戴的朱朱和肥龙同学终于在编辑部修行圆满，升级成为“电攻‘滋生’编辑”啦！说来这应该是一个比较伤感的话题，但我们是给大家带来欢乐的杂志，一切伤心难过在这里都将成为过去式。天下没有不散的宴席，没人能玩一辈子游戏，没人会看一辈子电攻，我们要珍惜的正是曾经拥有过和眼前电攻所陪伴的岁月。还是那句话：我们可以做一辈子朋友！看着兄弟姐妹们从70后到80后，再到现在的90后，三代同堂的电攻足以构建出一个温馨的画面。





什么是“电攻‘滋生’编辑”呢？就是在我们编辑部工作锻炼许久之后，功成身退，跳槽到更高级公司的小编，但他们虽然人不在编辑部了，但是还是会时不时出现在我们杂志上，定期也会有他们写的各种游戏相关文章，这就是“电攻‘滋生’编辑”。

电攻编辑升级表



电攻名人堂

大猫猫

模拟流程：上荡（PS：上荡，与“北漂”南北呼应）→电文→单机版主管→现任某网游公司副总裁

电攻生涯：1999-2001

创建栏目：编辑部故事

特异功能：此人系电攻创刊级元老，大笨熊同志的结拜兄弟，在杂志十周年庆典上入选电攻名人堂，也是迄今为止唯一一名入选名人堂的前任编辑。

电攻“滋生”编辑

火狼

模拟流程：上荡（PS：上荡，与“北漂”南北呼应）→电文→单机版主管→现为沈阳某卡牌桌游店小老板

电攻生涯：2002-2009

创建栏目：游边戏外、旧戏重游

特异功能：游戏专业、文章精辟、出手豪爽

发来贺电：前几个月一直在老家打拼，这地方的奢侈品销量在全国名列第七，可是我走遍街头巷尾也买不到一本“电攻”，这让我的生活着实少了一种颜色。诚然，游戏平媒的辉煌已经过去了，我对于“电攻”的关注也是习惯，但是我仍然想对编辑们说的是：在这个早饭越来越贵的时代，你们让很多人每个月只花20元就能满足一个精神领域的习惯，这是了不起的事情——所以，请继续加油。

魔术师

模拟流程：火狼推荐→电文→手机版主管→现为网络水军游戏策划（上海地区）

电攻生涯：2003-2009

创建栏目：电攻宝盒、极速体验、游音赏评

特异功能：摄影造诣了得、各平台硬件达人

发来贺电：在电攻的这段时间对我来说，是一辈子都难以忘记的经历，尽管现在网络媒体很发达，但是我想很多读者也跟我一样，总觉得将杂志捧在手里阅读的感觉才最踏实。杂志上的每一段文字，都是编辑思想的凝练，都是过滤后的精华，杂志上你永远看不到机械的复制与粘贴，在这个浮躁的游戏圈，如果能有一本杂志让我们静下心来阅读，那我想只有《电脑游戏攻略》。

——希望大家还记得魔术师，在电攻周年庆之际，献上我最诚挚的祝福！

大白鲨

模拟流程：自己找上门→电文→网络版主管→现就职于某著名聊天软件上海分公司

电攻生涯：2000-2007

特异功能：沟通能力极强

发来贺电：说来惭愧，离开电攻的这几年间，回去探望老伙计次数不多，只是偶尔与小梅子喝咖啡的时候，了解一下老伙计们的动向，每每听到某某大婚了，某某有了下一代了，总是由衷地为他们感到高兴；当然也有曾一起共事的同伴一一离去的消息，在为他们能奔赴新的前程高兴的同时，也不免为电攻有着一丝丝的惋惜。

对于游戏本身，依然有强大的热情，无奈精力没法再像二十多岁时那样常常通宵鏖战，于是翻看电攻杂志依然能让大白鲨紧跟游戏的潮流，看着新编辑们行云流水的美文，看着电功由月刊到半月刊，由平媒向网络的进军……依旧会为电攻每一步的成长开心，也相信电攻的明天会更加美好！

风马牛

模拟流程：自己找上门→电文→现就职于某网络公司市场部高层

电攻生涯：2001-2003

发来贺电：电攻12周年庆了，在这个大喜的日子里，风马牛感慨万千。算算风马牛离开电攻也有八个年头了，在这八年里，中国游戏业蓬勃发展，势头喜人。但是发展方向又让人捏了一把汗，精品越来越少，收费陷阱越来越多。在这八年里，电攻编辑们一直坚持着自己的原则，不为广告费所左右，鞭策、监督着游戏行业，在这个年头，实属不易。顺便说一下，风马牛这八年也没有离开游戏行业，我们制作的《倩女幽魂》4月22日即将内测，希望读者们会喜欢。

肥龙

模拟流程：自己找上门→电文→现为某著名微博网站记者

电攻生涯：2007-2011

创建栏目：龙门客栈

特异功能：敢怒敢言、文字尖锐

发来贺电：我最好的青春埋葬在这里，但我从不后悔。

Windy

模拟流程：自己找上门→电文→现为某集团市场部经理

电攻生涯：2007-2008

特异功能：前编辑部电子竞技第一人

发来贺电：从红警到魔兽1再到星际再到魔兽3再到星际2——打了12年电竞，超神了；从肥羊到肥羊再到肥羊再到肥羊——看了12年电攻，疲劳了。

朱朱

模拟流程：亲属介绍→电文→网络部主管→现就职于北京某著名网游公司

电攻生涯：2007-2011

创建栏目：网游大搜索、新游我先玩

特异功能：算命

发来贺电：刚进电攻的时候，很多读者问我，朱朱是谁，没听说过；过了一年之后，有一些读者热情的叫我朱朱姐姐；又过了一年，有读者写信来说，这个叫朱朱的姐姐真辛苦，满杂志都是她的名字；再过了一年，我结婚了，我在读者群告诉大家我顺利升级为阿姨了，以后请叫我朱朱阿姨，读者们义愤填膺的回我“难道就你在长吗，我们也在长大”；时间又过去一年，我要走了，有一部分读者选择留在了扣扣群里，陪我扯淡……我想说，谢谢你们……在电攻的几年里，感谢有你们陪伴我，不断的鼓励我、肯定我，你们是我这四年青春累积的最大财富。不知不觉电攻已经迈向第十二个年头了，前面的四年我没有赶上，中间的四年我在外观望，后面的四年包含了我的参与与努力。在这四年中，编辑部搬了两次家，编辑部对面倒闭的公司呈两位数上升趋势，编辑部众都认为我对这些倒闭的公司起到了至关重要的作用，SKY君也经常以此来嘲讽我，鉴于SKY君长的很帅，我就不和他计较了。之后的四年，不再有我的参与，希望电攻能够蒸蒸日上，对面公司能够顺风顺水……

小葡萄

模拟流程：亲属介绍→电实→电文→电滋→现就职于上海某著名游戏视频网站

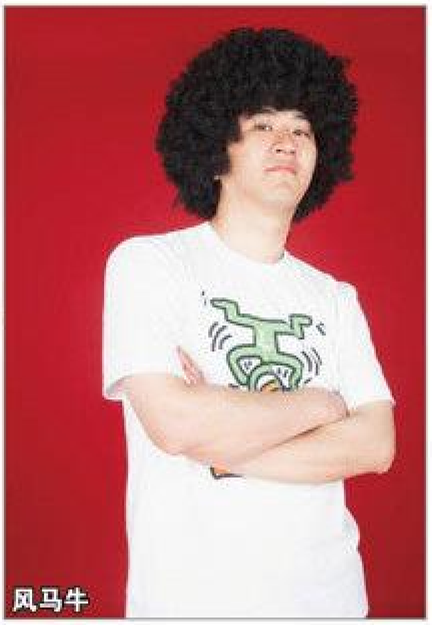
电攻生涯：2007-2008

特异功能：与生俱来的……温柔

发来贺电：5月，正好是我回新加坡的日子，回想10年前这时候，拿着《电脑游戏攻略》，看着里面石器时代的独家攻略，一边合成，一边自己在网吧模仿，并为此兴奋不已，此情此景，历历在目。当时的杂志不多，除了《软件与光盘》、《大众软件》，就数《电脑游戏攻略》了，而一对比，专业的游戏攻略、与众不同的游戏秘籍内容、炫丽的杂志画面，在当时可以说，远远超出了前二者。对于爱书的我来说，更是非常值得收藏的一种意义。还记得有一次同学借去看了后，弄坏了，我还特地去买了另外本新的作收藏之用。回想5年前回国的时候，问自己要做什么的时候，第一个想到的是去自己看了多年的杂志当一名编辑，写很多大家喜欢看的游戏攻略和文章。可以说，在电攻的工作时光，是很快乐的，虽然失去了很多，也得到了很多。很多时候，很多事情，是值得为之付诸实现的，在我的人生里，我也从不后悔自己的选择。真的很开心能够作为曾经是《电脑游戏攻略》编辑部的一员，认识了很多志同道合一辈子的朋友，我想，这些“财富”，是很弥足珍贵的。或许另一个10年后，作为曾经的编辑部大家，会有各自不同的人生，又或许大家已经都不在为游戏而激情了。但是，每当回想起编辑部的日子，大家又回到了那个为游戏而激情的岁月中去……


FORce


胖胖龙


风马牛

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

夜猫

模拟流程：火狼推荐→电文→电子杂志主管→现就职于某著名保健产品老板创办的游戏公司

电攻生涯：2007-2010

特异功能：胖

发来贺电：电攻已经走过了十二地支的年数，希冀这本优秀的杂志能走过整整一个甲子！

FORce

模拟流程：路人甲→电攻网站主管→现为某网站主编

电攻生涯：2002-2007

特异功能：怎么吃都不胖

发来贺电：2003年，受大肥羊的召唤，从作者变成了电攻的小编，怀揣着一腔热情。06年，离开电攻投身网媒，热情不再，赚钱第一。时间匆匆，希望大白鲨仍然躺在沙发里，咬着笔写东西；小梅子仍然那么爱斗嘴；大肥羊还是爱下四国大战；Samtown还是充满干劲；小仙继续美丽；最后连sky也变成了章老师（汗）……网络媒体风起云涌，移动互联网成为新生力量，希望电攻这本平媒能够继续坚挺的活下去，从第一个本命年开始，开始新的一轮生命。

尾巴

模拟流程：亲属介绍→电实→电文→电滋→现就职于某上海著名游戏视频网站

电攻生涯：2006-2008

特异功能：医学方面很有造诣，曾去非洲求医

发来贺电：不知不觉《电攻》又大了一岁，抱着感激回望这个让我成长以及变得更加更加更加猥琐的大家庭，久违感觉再次让我菊花一紧。每一个在《电攻》生活过的人上辈子都是折翼的天使，其中还有一半还是用脸着地的，这样优秀的人们办出来地杂志你们绝对伤不起，在此祝《电攻》越办越好，即使是2012也无法阻止我们的20周年祭！

月月

模拟流程：朱朱推荐→电文→现为某著名时尚杂志编辑

电攻生涯：2008-2010

创建栏目：帅哥美女集中营，我的公会生活

特异功能：能够盘活编辑部男同志的工作积极性

发来贺电：月月事业生涯中最重要和最快乐的几年都在编辑部中度过，以至于我每换一个工作，都会期待那里有爱吃下午茶的同事、任劳任怨的小何同学、情同姐妹的朱朱女王、激情与帅气并存的sky、好男人就是他的samtown，甚至于怀念起常年消耗我零食库存的肥龙来。无可取代的电攻，祝你12岁生日快乐！


当我们"混"在一起


我们是"民工"





各界名流纷纷发来贺电

《如果宅》作者：有时右逝

和电攻合作了好几年了，一直觉得能够让我这种作者活下去的杂志编辑得是如何了得。

电攻杂志社身在上海，我在北京，上一次借着某游戏的发布会终于大家齐聚一堂。

我得以见到了肥龙和火狼……

大家相见如故谈天说地很能聊得到一块去。

然后吃完饭，一桌子人说，要不然咱们杀人吧。

但是饭店却没有扑克。

思来想去，也只有某人带着的一套美女版三国杀牌而已。

这种时候，只有我们电攻的编辑才能依靠。

1

火狼说：

"要不然这样吧。

按类型分。

萝莉型的美女当法官。

成熟型的美女当杀手。

学生型的美女当警察。

超人型的美女当平民。

如何？"

2

群众们目瞪口呆。

3

肥龙立刻补充道：

"但是很多人不知道怎么分类型啊……（群众们长出一口气，觉得总算有个靠谱的人）

不然这样吧。

高的当法官。

矮的当杀手。

瘦的当警察。

胖的当平民。

何如？"

4

最终我们在服务员的注视下果断开始了杀人游戏。

因为我们知道，再不开始的话，两个编辑就要用习惯的体位来判断人物角色了。

5

这就是为什么我一直很喜欢电攻的原因。

电攻，生日快乐。

两届WCG世界冠军：人皇sky

祝福电脑游戏攻略创刊12周年，想一想电子竞技的代表性的游戏星际争霸1的出现到现在也差不多12周年了，所以更是希望电子竞技可以和电脑游戏攻略一样，红红火火有个更好的未来！

魔兽漫画家：日品吕口

从仙剑到山口山，从蹭机玩家到同人漫画作者。回首游戏伴我们成长的时光，不禁感叹：我曾见证了国产单机的兴起与衰落，也见证了无数网游的繁衍与灭绝。十几年来，国人对游戏的热爱都不曾改变过，我们还坚守在这里正印证了这一点……

Mm作者团小薇

一台電腦，一本電攻，走過12天、12月、12年……又將開啓一個新的輪回。

祝福是份心意，不用千言万语。12年日升日落，如今仍是兩個字——"加油！"

某忠实读者

大猫猫的石器时代…… 严老道的三国演义…… 特种部队的名片印刷…… 伟哥的伟暴暴……

大肥羊的星期五的骚扰电话（这个，我每次都只能星期五晚上打电话问关于游戏的事情，不过都会被当成骚扰）……

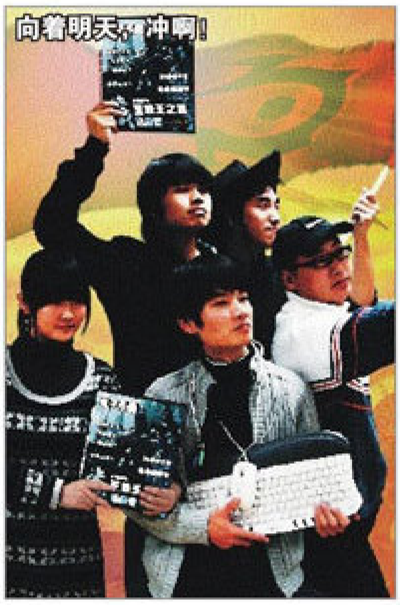
金小仙的醋瓶子…… 某猪头的拼酒故事（编辑部的小故事）…… 火狼的鼓槌…… 肥龙的龙之国…… 魔法师的问答部……风马牛的昵称（太绕口了）……

月月的女仆装…… 莺莺（昵称）的女王气质…… SKY的星际（我总是弄错你们俩）……

小葡萄的可口…… 瞌睡猫的可爱…… 卡普的商人之路……

大笨熊的真人玉像……

我知道我还有好说人没说，也有好多名字说错了……



莺皇：时光匆匆12载，恭喜电攻杂志从小婴儿成长到了小少年，而莺莺我却从小美女升级到了老美女（无视着大笨熊的BS眼光）有木有，有木有……总之感谢话语不多说，请再支持我们12年。

推荐度 A

游戏名称	电攻飞行棋	游戏类型	单通道飞行棋
英文名	PCGG FLIGHT	同类游戏	《飞行棋》
适合人群	希望了解电攻从创刊到现在全流程的读者，外加无聊想玩会游戏的朋友		

总评：本游戏记叙了电攻杂志从1999年5月创刊到2011年每一段令人难忘的发展历程。小编们为杂志的每一期制作、每一次改版、每一轮转变所付出的辛勤劳动、汗水甚至是泪水，才得以孕育了十二年"玩家最喜爱游戏杂志"的辉煌岁月。同时也留下了一个个让人倍感亲切的名字……历史不会忘记！他们中的许多人，已经为杂志奉献了自己最美好的一段青春。



起点

翻开电攻

1 1999年

2 5月，《电攻》初试啼声，一本全新的电脑游戏杂志诞生



3 8月，《编辑部故事》栏目诞生

4 9月，杂志中彩页由32页变为80页

5 2000年

6 2月，杂志从110页加到144页，售价从7.5元变成了9.5元





25 12月，《对战高手》和《万智牌》栏目诞生

26 2004年

27 4月，魔术师加入

28 10月，Sky、哈秋加入



29 2005年

30 1月，《魔兽世界》攻略本发行

31 11月，九城崛起、"奥美"倒下，单机的没落标志着网游的兴起，杂志销量有所下滑。



32 2006年

33 10月，《GAME后勤组》栏目诞生

34 12月，一次前所未有的拓展训练，大白鲨变身滋生编辑

35 2007年

4月，《电子乐园》发行，一批不怎么出众的年轻人，在一个不怎么合适的时刻，做了一件并不怎么成功的事情，但留下的却是四年精彩的游戏回忆，这就是《电子乐园》的故事。

36 4月，肥龙、朱朱、windy、咖啡、小葡萄等批量加入





52 7月，夜猫变身滋生编辑（经营家族生意）

53 9月，装甲兔变身滋生编辑（从此公司无胖子）

54 10月，太狼加入

55 2011年



56 1月，iGame专刊正式发行

57 3月，肥龙、朱朱变身滋生编辑



58 4月，编辑部搬家到一楼，告别了爬5楼的生活，第一次离篮球场那么近

59 5月，12周年，一个轮回，一个结束，希望也是一个开始……

未完待续

电攻第一宅男贪睡猫：今年的电攻是第一个三角形。12实在是个很有趣的数字，虽然我们平常使用的是10进制，不过却从来都离不开12来着。好了现在回到最初的标题上为什么要说三角形呢？其实很简单因为勾股的第一组数字就是3、4、5来着，所以一说到12就想到了三角形……骗你的，勾股定理什么的，我现在都忘记有什么用的了……好吧，总之这仅仅是第一组勾股数而已，所以请继续关注电攻。








7 6月，封面尝试以“电脑乐园”为大标题，很多读者误以为盗版，杂志销量大幅下滑

8 7月，重新更换杂志封面标题，同时加送网络游戏小册子

9 2000年

10 1月，大量的《石器时代》的文章刊登在杂志上

11 3月，小梅子、胖胖龙和大白鲨加入

12 7月，第一次配送《金庸群侠传 ONLINE》光盘，当月的发行量突破200000。

13 8月，从原来10平方不到的“蜗居”搬到近50坪

14 9月，净尺寸改成了210*285，开办了《电攻不倒问》栏目

15 2002年

16 1月，风马牛加入，同时《电攻 Online》还改成了全彩

17 3月，美编库卡和文编火狼加入

18 5月，“电攻”三周年庆，杂志变成了全彩，《电攻 ONLINE》也变大了。

19 2003年

20 3月，大量的RO文章刊登在杂志上

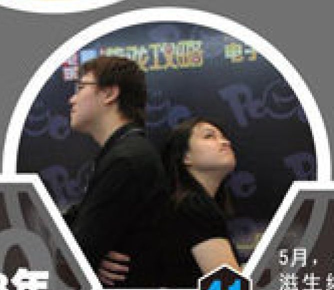
21 5月，《编辑部黑镜头》版块诞生

22 6月，非典来了，fORce也来了

23 7月，非典走了，胖胖龙也走了，编辑部搬到了5楼，《旧戏重游》和《流金岁月》创建

24 9月，Samtown加入











37 6月，电攻100期增刊发行（周期最长的一次增刊）

38 7月，夜猫加入，编辑部又多了一批胖子

39 8月，新的载体电子杂志诞生，主管火狼

40 2008年

41 2月，贪睡猫、杰哥加入（编辑部的性取向从此进入新格局）

42 5月，小葡萄变身滋生编辑（据说无法忍受小梅子的折磨）

43 6月，魔术师开始投身于摄影事业（为培养大师，同事们付出的又何止是一张脸）

44 2009年

45 4月，装甲兔加入

46 5月，公司卷起一阵卡牌风（这阵风挺烧钱）

47 10月，小P羊加入（编辑部终于来了个正常的女人）

48 12月，火狼变身滋生编辑（眼泪哗哗的）

49 2010年

50 1月，变成双周刊，一月发两次

51 3月，魔术师变身滋生编辑（对于常被拍的同事不知是喜是忧）



最老实善良的小P羊： 筒子们，可靠消息啊！电攻12周年了。说起来，12其实是个很有意思的数字，12个东西是一打，12个年头是一甲子。好么，一个人活了一个甲子要怎么办呢？当然是戴红腰带，穿红内衣啦！其实P羊想说，作为电攻的支持者，我们是不是要戴红腰带？（这么馊的点子不会被打吧……）

推荐度 A

游戏名称	电攻牌
游戏类型	卡牌桌游
同类游戏	《三国杀》、《英雄杀》
适合人群	对于已经厌倦了麻将、扑克这些传统“手艺”的桌面游戏爱好者

总评：能从游戏之中了解一些编辑的特色和熟悉编辑部很多常用物品和惯例。

非滋生队











A 技能解释：sky掌管着统计稿费的重任，加稿费和扣稿费都是对文章质量的直接体现

B 技能解释：作为主编，每次开例会都会指出小编的不足，说你错你就错，没有商量的余地

C 技能解释：贪睡猫在公司的绯闻不计其数，当然以男性居多，女性只是他偶尔调剂心情用的

D 技能解释：每过一段时间，小梅子在公司就会多一个爷，爷是用来干嘛的？你猜

E 技能解释：大熊的房门永远是关着的，一旦出门就表示……他要走了

















PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

电攻杀

奖
无法主动使用，只能用来抵消“罚”的效果

罚
用来扣除小编一份工资

稿费
以稿费形式弥补自己被扣的工资

代打卡
出牌阶段，对除你以外，与你距离为一以内的一个小编使用，获得该小编的一张卡
卡牌解释：上有政策，下有对策，公司不会像学校那样点名，但机器的漏洞就是认卡不认人，同事代打卡现象还是屡禁不止，因此指纹打卡机正在购买当中，代打卡也行，除非断指。

金翎奖
出牌阶段，对所有编辑使用，你从牌堆亮出等同于现存小编数量的牌，目标小编依次选择并获得其中的一张
卡牌解释：金翎奖是每年中国游戏界对游戏各行各业的总结，作为游戏杂志领军刊物，我们已经拿了4届的金翎奖

截稿日
出牌阶段，对除你以外的所有小编使用。目标编辑需依次打出一张【奖】，否则该编辑扣除一份工资
卡牌解释：截稿日是编辑最惧怕的日子，那一天每个人都必须完成所有手头上的工作，否则后果不堪设想

【笔仙】
出牌阶段，能够让一个编辑指定一张牌给你看
卡牌解释：古代算命遗留下的骗钱把戏，被编辑部三巨头熟练掌握，号称能够预知未来

【极品电脑】
能够选择出牌时机，每一回合能够选择在任何编辑的后面或者前面出牌
卡牌解释：当初公司就一台极品电脑，其实也就相当于网吧的中等偏上配置，但到了编辑部依然能达到乡下人围观的气势

【汽车】

距离
+3

【丝袜+凉鞋】
只要有人对你出【罚】都会反弹到自己
卡牌解释：朱朱的经典搭配，以朱朱的时尚品味，放在50年前或者50年后，那都是有可能成为时尚和潮流的。

【电攻杂志】
装备以后，你可以使用任意黑牌当做【罚】，任意红牌当作【奖】
卡牌解释：电攻在手，一切我有

滋生队

1 肥龙

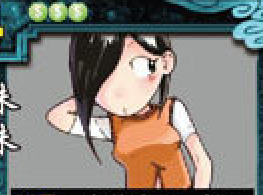
技巧性骂人：出牌阶段，你可以遮住一张牌，让对方猜是【罚】还是【奖】，猜对不发生任何事，猜错直接扣除工资一份

2 火狼

豪爽：出牌阶段，可以用自己的两张牌去换取其他小编或者牌堆的一张牌

3 肥羊

抠门：摸牌阶段，你可以放弃摸牌，然后从最多两名编辑的手牌里各抽取一张

4 朱朱

倒霉：出牌阶段，你可以失去一份工资，然后摸两张牌。每回合中，你可以多次使用倒霉
算命：其他编辑回合开始，你可以观看牌顶的5张牌，将其以任意顺序放置

5 魔术师

摄影：一回合任意小编出牌后，都可以发动技能，选择一张某小编出的牌或者丢的废牌作为己有

1 技能解释：肥龙在文章里的骂人技能已经到了夸骂合一的境界，扇你两巴掌，给你一颗糖

2 技能解释：火狼一直视金钱为粪土，但总喜欢别人觉得是粪土的东西，因此粪土换粪土的交易在公司屡见不鲜

3 技能解释：哪怕是相亲，哪怕对方是个美女，AA制是必须的

4 技能解释：倒霉已经成为了朱朱的代名词，不管是人还是狗，碰到她不是半死就是半活。

朱朱天天哭着喊着要帮我们算命，可在公司有点智商的都会选择拒绝，谁不想下半辈子过的幸福呢。

4 技能解释：摄影是大师毕生的事业，当然同事们付出很多，成就背后有着我们许多辛酸，比如妮娜的虎背熊腰、朱朱的梅超风。

下期内容
口味更重
敬请期待



热烈祝贺《星际争霸2》国服公测
星际2攻略本8折优惠！
STARCRAFT
星海争霸 自由之翼
2011
热门对战地图册
STARCRAFT
星海争霸 自由之翼
对战热门地图册
由菜鸟变高手必备法宝
没事可以研究地图啦！
官方权威
三大种族全资料
经典珍藏
跨页版卫星地图攻略
精彩剪辑
游戏介绍体验光盘
官方攻略本
2011年台历
网购、邮购优惠价30元
邮购办法：去邮局办理汇款至编辑部，写明邮购《星际2官方攻略本》
汇款地址：上海市闵行区桂平路470号14幢1楼 电攻编辑部
邮政编码：200233 征询电话：021-64856122-288
网上购买地址：shop33860899.taobao.com
注：请在汇款单上填写你的联系方式（手机、电话），以方便我们进行售后服务。
全国各大中城市书店、书报亭均有出售

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信